PS one PS2 PS3 PSP

Nauja Kaina 4,99 Lt

VIENINTELIS LIETUVIŠKAS ŽURNALAS APIE PLAYSTATION ŽAIDIMUS

VA PlayStation

TEMA: VA ŽURNALO ISTORIJA

Prenumeratos kaina 3,99 Lt

2006/02 (50)

SHADOW OF THE COLOSSUS
mėnesio žaidimas

UP Computer Group
ISSN 1392-9534

Soul Calibur III
Buzz! The Music Quiz
Jak X: Combat Racing
Crime Life: Gang Wars
Peter Jackson's King Kong

TURINYS

Verslo naujienos	005
Nauja karta	007
PSP naujienos	008
PSP recenzija	009
Žaidimų Naujienos	010
Tema: VA žurnalo istorija	012
Mėnesio žaidimas	018
	Shadow of the Colossus
Recenzijos	024
	Jak X: Combat Racing
	Peter Jackson's King Kong
	Buzz! The Music Quiz
	Crime Life: Gang Wars
	Soul Calibur III
Klasika	038
	World's Scariest Police Chases
Patarimai	040

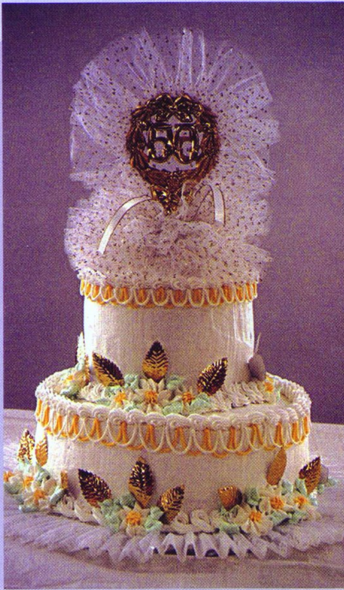
12 VA ŽURNALO ISTORIJA

18 SHADOW OF THE COLOSSUS

24 JAK X: COMBAT RACING

27 PETER JACKSON'S KING KONG

SVEIKI,



„Penkiasdešimt metų — tai visai mažai, penkiasdešimt metų pralėkė gražiai!" Pamenate tokią seniau sveikinimų koncertuose skambėdavusią dainą? Na, mums ne penkiasdešimt metų, bet penkiasdešimt numerių, kuo labai džiaugiamės ir sveikiname vieni kitus!

Ta proga kaip pinigines plačiai atveriame savo duris ir pasakojame apie žurnalo istoriją, bei plačiau prisistatome kaip autoriai. Gaila, kad nepavyko visų pagauti, bet galbūt dar kas nors iš buvusių ar dabartinių bendradarbių į mūsų šauksmus atsilieps ir su jais galėsime supažindinti vėlesniuose numeriuose.

Na, o be jubiliejinės temos žurnalas lyg ir panašus į pirmąjį šių metų numerį. Skirtumas (tikėsimės, malonus) tas, kad vėl turime galimybę apžvelgti PSP žaidimą. Nuo šio numerio pasistengsime papasakoti ne tik šios konsolės naujienas, bet ir apžvelgti bent po vieną žaidimą. Žaidimų naujienų šį kartą irgi vos vos daugiau. Tiesa, ilgųjų anonsų vėl neturime (teko paaukoti dėl temos ir recenzijų), tačiau nesibaiminkite, jau nuo kito numerio bent apie vieną iš laukiamų hitų plačiau tikrai papasakosime. Mėnesio rubrikoje puikuojasi šedevras, kurį, jei būtų įmanoma, reikėtų pasikabinti kaip paveikslą ant sienos. Recenzijų nevardinsiu, pasakysiu tiek, kad „sukrito" jau beveik paskutinieji iš praėjusiųjų metų pabaigos žaidimų. Dar keletą iš 2005-ųjų darbų turbūt išvysite ir artimiausiame numeryje, kol įsibėgėję šiemetiniai žaidimai neužims visos žurnalo „teritorijos".

Beje, jei jau prakalbome apie kitą numerį, galiu trumpai pristatyti ir būsimą temą. Ši jubiliejinė tema užėmė kitos labai mielos ir jau tradicinės vasario numerių temos vietą. Taip, vietoje žaidimų herojų merginų šį kartą tikri herojai vaikinai. Nepapasakoti apie buvusias, esamas ir būsimas įdomiausias herojes tiesiog negalime, tad tai padarysime kitame numeryje.

Kol kas tiek. Verskite žurnalo puslapius, skaitykite, o mes bėgame valgyti torto su penkiasdešimt žvakučių ;).

Ričardas Jaščemskas

REDAKCIJOS NUOMONĖ NEBŪTINAI SUTAMPA SU TEKSTŲ AUTORIŲ NUOMONE.
BET JŲ ŽODŽIUOSE YRA TIESOS.

Vyr. redaktorius: Ričardas Jaščemskas
Redaktorius: Aleksandras Maslovas
Stilistė: Reda Lazaravičienė
Dizaineris–maketuotojas: Saulius Čereškevičius

Redakcija: Vytautas Lukaševičius, Žygimantas Kudirka, Aivaras Isajevas, Martynas Latušinskas, Mantgirdas Juozapaitis, Paulius Visockas, Jogintas Visockas.

Žurnalą leidžia UAB „InDiza".
ISSN 1392-9534

Spausdino AB spaustuvė „Spindulys"
Užs. Nr. 6.72
Gedimino g.10, 44318 Kaunas.
Redakcijos tel.: (37) 763 203,
faks.: (37) 764 995.

Dėl reklamos žurnale kreiptis:
Stasys Švabas
mob.tel.: +370 614 16659
tel.: +370 5 210 1520,
faks.: +370 5 210 1521.
El. paštas: stasys@upg.lt
Tiražas audituojamas

DUK

Ar žurnalo dizainas liks pastovus? Priedų turbūt nenusimato? Ar yra koks nors praktiškas USB (PS2) panaudojimo būdas?
Jevgenijus, Švenčionys
Na, bent jau kol kas dizainas liks toks. Dėl priedų sunku pasakyti, jei turėsime galimybių pradžiuginti kažkuo įdomiu, tuo pat metu nekeliant kainos, tuomet įdėsime. Dėl *PS2 USB* panaudojimo kažkokio nesusijusio su žaidimais panaudojimo net nepatartume. Iš to, kas išleista, jis tinka GT 4 nuotraukoms persikelti per *USB* raktą į kompiuterį ar prijungti spausdintuvą, taip pat prijungti priedus: *EyeToy* kamera ar *Buzz* valdymo mygtukai. Žiūrint į *Sony* tendencijas, reikia tikėtis, kad artimiausioje ateityje išvysime ir dar kokių nors įdomių šios jungties panaudojimo galimybių.

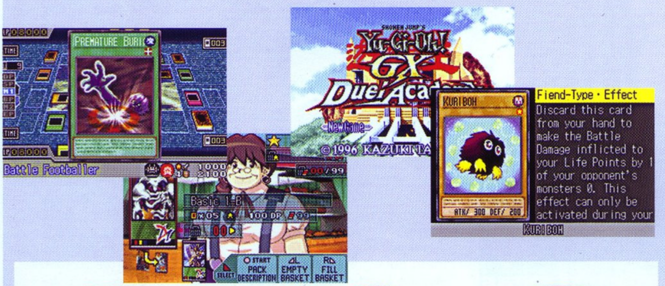
Ar yra žinių apie Yu-Gi-Oh žaidimus?
Eligijus, Vilnius
Naujausias žaidimas iš *Yu-Gi-Oh* serijos — *Yu-Gi-Oh! GX: Duel Academy*, skirtas GBA.

Kada atsiras PS 3 ir kiek jis kainuos?
Vygintas, Kėdainiai
Oficialiai nei kaina, nei data nepaskelbtos. Tikimasi, kad startuos šių metų rudenį.

Ar nesiruošiate ateity skirti vietos Animė filmams ir serialams? Ar žurnalas keis įvaizdį po (žinot ko)?..
Jevgenijus, Švenčionys
Dėl Animė sunkiai, bent jau kol kas, kol nepasirodys „žinot kas". Tuomet bet kokiu atveju vėl keisime žurnalo išvaizdą, išdėstymą ir, tikimės, apimtį.

Ar galėtumėte padaryti, kad „top'ai" ir „žaidimų išleidimo datos" nebūtų kitoje V. A. skaitytojo kupono pusėje? Kai iškerpi tą kuponą, dingsta „top'ai", o tai nelabai smagu, nes nebežinai jų. Gal galėtumėte ten, kur yra visokie paveiksliukai ir melodijos telefonams, dėti kitoje pusėje V.A. skaitytojo kuponą?
Darius, Gataučiai

Šiame ir tolimesniuose numeriuose taip ir darysime.



Skaitytojų Top

1. Final Fantasy VII
2. GTA San Andreas
3. Silent Hill
4. Burnout 3: Takedown
5. Resident Evil: Code Veronica X
6. Resident Evil: Outbreak
7. Soul Reaver: Legacy of Kain
8. Gun
9. Soul Calibur III
10. NFS: Most Wanted
11. Dragon Ball Z: Budokai 3
12. NfS: Underground 2
13. GTA: Vice City
14. Final Fantasy X - 2
15. Dragon Ball Z: Budokai 2

Skelbimai

Perku: *Final Fantasy 7, Final Fantasy 8, Final Fantasy Tactics* (*PS*, originalus). Galiu keisti vieną originalą į penkis piratinius PS2 DVD.
Tel.: (627) 07576, Vidmantas, Vilnius

Parduodu: PS2 DVD (piratiniai): *X-men: Next Dimension, MK: Deadly Alliance, MK: Deception, Marvel Nemesis, Legaia 2: Duel saga, GTA: Vice City, Ghost in the Shell, Stand Alone Complex, Chaos Legion, Hack mutation part 2, KOF: maximum impact, Tenchu: Fatal Shadows, NFS: Underground, Front Mission 4, Hitman: Contracts, Spiderman, Ace Combat 5* ir kitus.
Tel.: (627) 07576, Vidmantas, Vilnius

Perku PSone originalius žaidimus.
Tel.: (628) 28080, Eivydas, Anykščiai

Pirkčiau šiuos *PSone* žaidimus: *Blade, Micro Machines V3, GTA 1, GTA London, Spyro The Dragon, Command and Conquer.*
Tel.: (631) 45206, Darius, Tauragė

Parduodu daug žaidimų.
Tel.: 242 26 33, Eligijus, Vilnius

Pigiai parduodu 18 PS2 DVD žaidimų.
Tel.: (627) 07576, Vidmantas, Vilnius

VIDEOŽAIDIMŲ INDUSTRIJA PER MĖNESĮ

Šis mėnuo pradžiugino mus ne tik dideliais šalčiais, bet ir keliomis įdomybėmis iš next gen konsolių pasaulio, ilgai lauktomis premjeromis. Konsolių rinka, kaip ir dera šiam metų laikotarpiui, pradeda didinti apsukas.

Alex

KĄ SONY RENGIA PS3 KONSOLEI

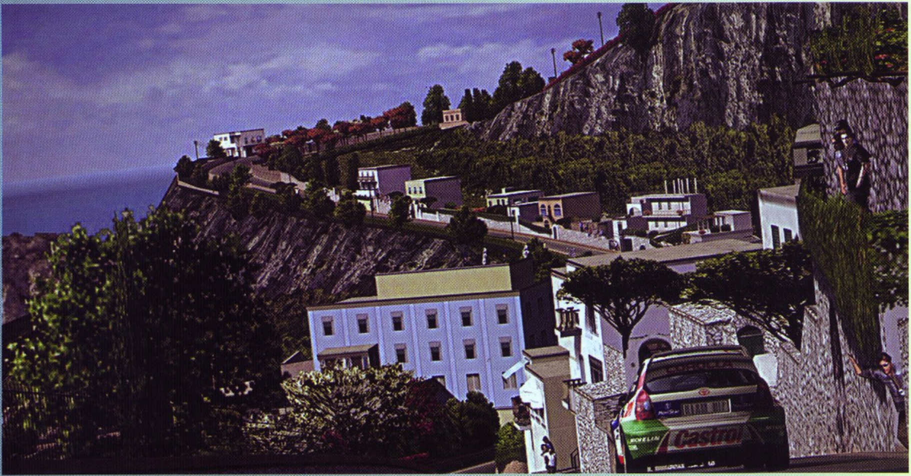
Eilinę mėnesio verslo įvykių apžvalgą pradedu karštomis naujienomis iš Sony kompanijos stovyklos, oficialiai paskelbusios PlayStation 3 konsolei skirtus projektus, kurie yra rengiami jos vidinių studijų pastangomis. Deja, šiuo metu nežinomi nei jų galutiniai pavadinimai (tik kodiniai „vardai"), nei pasirodymo datos. Štai šis puikusis šešetas: veiksmo projektas Genji 2, RPG žaidimas Angel Rings, veiksmo RPG Monster Carnival, golfo simuliatorius Everybody's Golf, lenktynių simuliatorius Gran Turismo ir neaiškaus žanro projektas The Eye of Judgement. Kaip matome, tai nėra labai garsios frančizės (išimtis — Gran Turismo), jei lygintume su šalutinių studijų kuriamais Killzone 2 arba Unreal Tournament 2007, tačiau sąrašo paviešinimo faktas daro PlayStation 3 mažiau efemeriška — jis liudija apie tai, kad Sony dirba ir su žaidimais, ir su konsole, ir apskritai trečia „žaidimų stotis" — realus projektas, kurį išvysime jau šiais metais.

Nors Sony dar nepaskelbė PlayStation 3 išleidimo datos, labiausiai tikėtinas jos pasirodymo scenarijus yra toks: šių metų pavasarį konsolė startuoja Japonijoje, lapkritį ar gruodį persikrausto į JAV, o 2007-ųjų pavasarį — Europoje. Tačiau kol kas tai tik spėlionės.

Taip pat Sony paskelbė, kad yra kategoriškai prieš naudotų žaidimų rinką (po to, kai žaidimai sužaidžiami, daugelis žaidėjų grąžina juos į parduotuves žemomis kainomis, o ten prekiaujama jais kaip nukainotomis prekėmis). Tai, Sony teigimu, įtakoja naujų produktų pardavimus. Tarp galimų sprendimų, kurių gali imtis stambūs leidėjai visame pasaulyje, įvardijami užkoduoti žaidimai ir laikui bėgant suardomi diskai.

DS LITE PREMJERA

Kompanija Nintendo anonsavo naują savo ypač populiarios nešiojamos platformos DS versiją, kuri vadinsis Lite. Reikia pripažinti, kad šis žingsnis buvo



logiškas ir laukiamas, nes savo laiku griozdiško originalios DS dizaino nespardė nebent tinginiai. *Lite* versija išvaduos platformą nuo industrijos „bjauriojo ančiuko" vardo — išklausiusi japonų dizainerių chirurgijos kursą, ji tapo lieknesnė (42 procentais mažesni dydžiai), lengvesnė (šiek tiek daugiau nei 200 g vietoje 278) ir patrauklesnė. Tuo tarpu visas turtingas konsolės arsenalas — *Wi-Fi*, *Touch Screen*, įtaisytas mikrofonas, *GBA* kartridžų jungtis — išliko savo vietose.

Nauja konsolė startuoja Japonijoje jau kovo 2, o kiek vėliau (tikriausiai vasarą) persikraustys į JAV ir Europą. Reiškia, tuo pačiu metu ją išvysime ir mes. *DS Lite* kaina kiek didesnė negu originalios konsolės, bet nedaug — 15 dolerių.

Beje, einamaisiais finansiniais metais tai buvo vienintelė kompanijos platforma, kurios pardavimai augo (šiuo metu visame pasaulyje parduota daugiau nei 13 mln.). „Dviakio" įrenginio sėkmės paslaptis slypi labai originaliuose žaidimuose, *online* servise *Wi-Fi* pagrindu bei puikiose promo kampanijose, kuriose dalyvauja įvairios garsenybės ir žvaigždės. Atrodo, nieko stebėtino, tačiau DS populiarumas yra milžiniškas, nepaisant to, kad konsolė techniškai nusileidžia visiems mums gerai žinomam konkurentui.

XBOX GYVAVIMO LAIKOTARPIS

Keliaujam toliau, prie *Microsoft* stovyklos. Įdomybių čia irgi užtenka, vien ko verti pasklidę gandai apie tai, kad kompanija nutraukia *Xbox* gamybą. Reikia pripažinti: nors nieko netikėto nėra, bet vis tiek liūdna... *Microsoft* nedelsdama suskubo gandus pakomentuoti (paprastai ji tai daro labai retai) ir pareikšti, kad seni „boksai" bus gaminami visus 2006–uosius finansinius metus. Ne toks jau ir ilgas visas *Xbox* gyvavimo laikotarpis — šešeri metai. Industrija žinojo ir kur kas „gyvybingesnių" platformų: ta pati *PS1* gaminama ir parduodama jau daugiau kaip 12 metų, iki šiol atnešа pelną *Sony*. *Microsoft* galima patarti kaip įmanoma greičiau susitvarkyti su *Xbox 360* gamybos problemomis, nes kompanija gali atsidurti tokioje situacijoje, kai senos konsolės jau nebegaminamos, o naujų neužtenka.

SIREN EKRANIZACIJA

Kompanija *Ghost House Pictures* įsigijo teises ekranizuoti žinomą *PS2* siaubo žaidimą Siren. Michael Gordon tapo scenaristu ir režisieriaus Keiichiro Toyama padėjėju. Filmo istorija kiek skiriasi nuo žaidimo. Studentė medikė iš Amerikos atvyksta į Japoniją ieškoti savo sesers. Tyrimas atveda pagrindinę veikėją į Hanudos kaimą, apgaubtą senovinio prakeikimo. Štai ten viskas ir prasideda... Verta priminti, kad Keiichiro Toyama yra tas režisierius, kuris sukūrė filmą „Prakeiksmas" su Sarah Michelle Gellar pagrindiniame vaidmenyje.

SILPNŲ NERVŲ ŽMONĖMS NESKAITYTI

Šiurpus pranešimas iš bulvarinio dienraščio „The Sun": paauglys, laisvalaikiu labai mėgęs žaisti videožaidimus, pripažintas kaltu dėl visos savo šeimos nužudymo. Šešiolikmetis vaikinas manė, kad jis yra Dante, frančizės *Devil May Cry* pagrindinis veikėjas. Leidinio teigimu, jis dėvėjo gotišką apranga ir domėjosi šaltaisiais ginklais. Jo užrašų knygelėje buvo rastas toks įrašas: „Operation New Life. Kill family. Lose memory. Get adopted by rich couple. It all starts." („Operacija Naujas Gyvenimas. Nužudyti šeimą. Prarasti atmintį. Būti įvaikintam turtingų žmonių. Viskas prasideda.").

JAPONAI IR NEXT GEN

Baigsiu šio mėnesio verslo rubriką pasakojimu apie įdomios apklausos, kurią atliko gerbiamas japonų leidinys „Famitsu", rezultatus. Šio tyrimo metu į tuos pačius klausimas atsakinėjo trijų respondentų grupių atstovai, tiesiogiai susiję su žaidimų rinka: kūrėjai, platintojai ir vartotojai.

Pradėkime nuo klausimo „Kokio naujos kartos įrenginio laukiate labiausiai?". Aišku, jo formuluotėje yra nekorektiškumo (nes Xbox 360 jau startavo). Rezultatai yra tokie:

Vartotojai: 7,9 procentai — Xbox 360, 45,8 procentai — Nintendo Revolution, 46,3 procentai — PS3.

Platintojai: 1,7 procento — *Xbox 360*, 41,4 procento — *Nintendo Revolution*, 56,9 procentų — *PS3*.

Kūrėjai: 1,7 procento — *Xbox 360*, 41,4 procento — *Nintendo Revolution*, 56,9 procentų — *PS3*.

Norėčiau atkreipti dėmesį į žymų susidomėjimo *Nintendo Revolution* konsole prieaugį: palyginus su analogiškos apklausos, surengtos 2005–ųjų rudenį *Tokyo Game Show* parodoje, rezultatais.

O ką japonai mano apie būsimas naujos kartos įrenginių kainas?

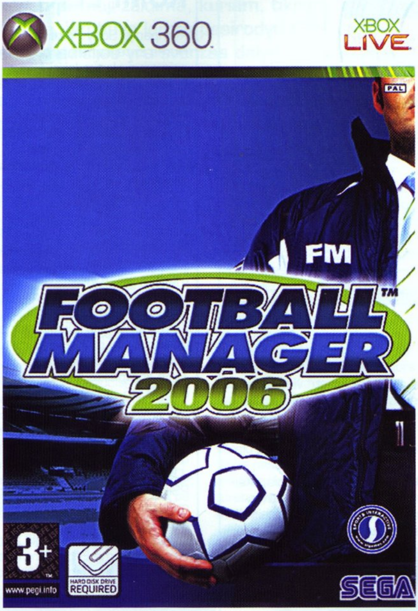
PS3. 41 procentas vartotojų mano, kad jos kaina sudarys 338 dolerius, 30,5 procentų kūrėjų linksta prie aukštesnės kainos — 423 doleriai, 36,8 procentų platintojų sutinka su vartotojais ir mano, kad labiausiai tikėtina būtų 338 dolerių riba.

Revolution. Čia paprasčiau: 44,7 procentai kūrėjų, 37,5 procentai platintojų ir 39 procentai vartotojų sutinka su nuomone, kad *Nintendo* konsolė kainuos 211 dolerių. Nepaisant to, daugelis vartotojų ir platintojų tiki tuo, kad kaina gali būti apie 169 dolerius.

O štai dabar jau turiu teise pasakyti „Iki pasimatymo lygiai po mėnesio, ate!" :).

Xbox 360: HDD klausimas, iškeltas labai griežtai

Jei tikėtume oficialios dėžutės atvaizdu, kurį gavo prekybininkai ir oficialiai patvirtino Sega, Football Manager 2006 (aka Worldwide Soccer Manager 2006) tapo pirmuoju komerciniu projektu Xbox 360 platformai, kuriam būtinai prireiks kietojo disko. Tikrai nemaloni staigmena „bazinės" (core) konsolės versijos savininkams, kurie, kaip aiškėja, už savo 299 dolerius gavo įrenginį, reikalaujantį papildomų piniginių išlaidų norint paleisti kai kuriuos žaidimus, o ne visokioms papildomoms funkcijoms, pavyzdžiui, media–failų saugojimas.



Burnout Revenge Xbox 360 konsolei naujos detalės

Kompanija Electronic Arts oficialiai pranešė, kad žaidimas Burnout Revenge, kuriamas Xbox 360 konsolei Criterion Games kompanijos pastangomis, parduotuvėse pasirodys beveik po mėnesio — 2006–ųjų metų kovo 7 dieną.
Ši Burnout Revenge versija turės pagerintą grafinį branduolį, sugebantį vaizduoti dar didesnį mašinų skaičių vienu metu, sukurti maksimaliai realias avarijas. Kaip buvo paskelbta anksčiau, Burnout Revenge šiai konsolei bus „demonstracine" įprasta versija su pagerinta „šeiderių" technologija automobilių deformacijų tikroviškam vaizdavimui ir vektoriniu judančio vaizdo išardymu (motion blur).

Dvi Sony PlayStation 3 versijos

Vienas iš elektroninės parduotuvės Ebgames darbuotojų, panorėjęs likti anonimu, pranešė, kad artimiausiu metu bus pradėta priimti išankstiniai užsakymai labiausiai laukiamam šių metų elektroniniam projektui — next gen konsolei Sony PlayStation 3. Didžiausia staigmena, kuri tik patvirtino neseniai paskleistus gandus apie galimybę naudoti PlayStation 3 kaip skaitmeninį įrašantį grotuvą, tapo tai, kad konsolė bus teikiama dviem versijomis. Pirmasis komplektas, kainuosiantis 399,99 dolerius, galės tik atkurti Blu–Ray formato diskus; tuo tarpu patobulinta versija, kuri kainuos beveik 600 dolerių, galės ir įrašinėti šiuo formatu diskus bei pasižymės dar keliomis naudingomis funkcijomis. Apie tai, ar bus abiejose versijose panaudotas HDD, apie tikslią naujos konsolės pasirodymo datą kol kas nieko nepranešama.

Kingdom Under Fire: Circle of Doom

Korėjiečių kompanija Blueside oficialiai anonsavo RPG žaidimą su veiksmo elementais Kingdom Under Fire: Circle of Doom next gen konsolei Xbox 360. Žaidimas bus garsios frančizės Kingdom Under Fire tęsinys.
Kingdom Under Fire: Circle of Doom jums teks tyrinėti milžiniškus požemius, generuojamus dinamiškai unikalaus žaidimo varikliuko — tai gerokai padidina pakartotino žaidimo perėjimo tikimybę. Pagrindiniam veikėjui vienam teks susidoroti su visokiausių monstrų miniomis, kurie nenorės, kad grįžtumėte iš požemių gyvas. Kūrėjai tikina, kad naujas projektas išnaudos visą grafinės Xbox 360 posistemės galią, privers žaidėjus patirti su niekuo nepalyginamus jausmus.
Apie tai, kas taps šio projekto leidėju, apie žaidimo pasirodymo datą kol kas nieko nepranešama.

PSP FILMAI INTERNETE

Kompanija Sony Connect paskelbė, kad nuo šių metų kovo PSP savininkai galės „pakrauti“ videoklipus, animaciją, filmus, muziką iš Sony BMG katalogo ir net pilnas žaidimų versijas jos Connect svetainėje. Šiuo metu europietiškoje svetainėje YourPSP.com peržiūrai ir siuntimui yra prieinami nemokami videoklipai, žaidimų lygiai, kelios muzikinės kompozicijos ir darbastaliai. Kita vertus, mobiliosios televizijos paslauga Portable TV, kurią teikia Sony Computer Network Corporation, prieinama tik vartotojams Japonijoje.

Galimybė atidaryti online parduotuvę, prekiaujančią PSP optimizuotomis komercinėmis prekėmis, atsirado po to, kai firmware versijai 2.6 buvo suteikta galimybė tiesiogiai „pakrauti“ iš interneto į atminties kortelę DRM priemonėmis apsaugotus failus. Sony Connect žada platinti Connect.com svetainėje ne tik Sony Pictures, bet ir kitų kompanijų filmus. Atnaujinta svetainės versija su DRM palaikymu bus atidaryta 2006-ųjų kovo pradžioje.

Tuo tarpu interneto milžinas Google.com jau atidarė savają videoparduotuvę, kuri palaiko PSP įdiegtas DRM priemones. Joje jau galima įsigyti kompanijos CBS populiarių ir klasikinių TV šou serijų, muzikinių video iš Sony BMG, dokumentinių filmų ir kitų įdomybių.

NAUJOS DIDESNĖS TALPOS ATMINTIES KORTELĖS

Consumer Electronics Show 2006 parodoje kompanija Sony Computer Entertainment Inc. (SCEI) anonsavo naujas didesnės talpos Memory Stick PRO DUO atminties korteles — 4 ir 8 Gb talpos. Jose telpa atitinkamai 120 ir 240 kartų daugiau informacijos nei su PSP teikiamoje 32 Mb talpos kortelėje. Naujos „kortos“ leis saugoti ir nešiotis milžinišką muzikos, videoklipų ir kitos informacijos kolekciją, atsiųsti ir peržiūrėti aukštos kokybės meninius filmus.

Šiuo metu nešiojama pramoginė sistema PSP nepalaiko Memory Stick PRO DUO kortelių, kurių talpa viršija 4 Gb. Artimiausiu metu SCEI žada išleisti naują firmware versiją, kuri leis panaikinti minėtą ribojimą.

Tikslūs naujų atminties kortelių pasirodymo terminai nežinomi. Planuojama, kad tai įvyks ne anksčiau kaip antroje šių metų pusėje. Kainos taip pat nežinomos, tačiau drąsiai galima teigti, kad naujų kortelių atsiradimas atpigins 1 ir 2 Gb talpos Memory Stick PRO DUO korteles.

SONY PICTURES ANONSAVO UMD–DVD KOMPLEKTUS

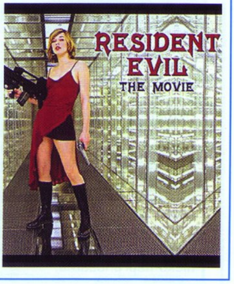
Kompanija Sony Pictures Home Entertainment paskelbė apie savo planus leisti filmus UMD–DVD komplektais (du diskai vienoje dėžutėje).

Pirmieji DVD–UMD pasirodys prekyboje JAV jau kovo 28 dieną. Tarp anonsuotų filmų yra gan skambių (nors ir ne visai naujų): „Prakeikimas“ (The Grudge), „Blogio Citadelė“ (Resident Evil), „Kitas pasaulis“ (Underworld), „Terminatorius“ (The Terminator). Su antra banga į rinką pateks tokie komplektai: „Vaiduoklių medžiotojai“ (Ghostbusters), „Pasiutęs Maksas“ (Mad Max), „Penktasis Elementas“ (The Fifth Element) ir „Didelis pelnas“ (Snatch). Tai įvyks 2006 metų balandžio 25 diena.

Tokio komplekto kaina sudarys 28,95 dolerius; tai, Sony kompanijos manymu, pritrauks PSP konsolės, kuriai filmai UMD formatu parduodami po 29,99 dolerius, savininkus.

„Daugelis turi ir DVD grotuvą, ir PSP konsolę. Tokiems žmonėms mūsų pasiūlymas — įsigyti vieną filmą dviem formatais — bus labai naudingas“, — teigia Sony Pictures Home Entertainment prezidentas Benjamin Feingold.

Apie analogiškų komplektų pasirodymo datas Europoje bus pranešta vėliau.



RIDGE RACER

KŪRĖJAS: NAMCO | **LEIDĖJAS:** NAMCO | **DATA:** 2005-09-01 | **ŽANRAS:** LENKTYNĖS

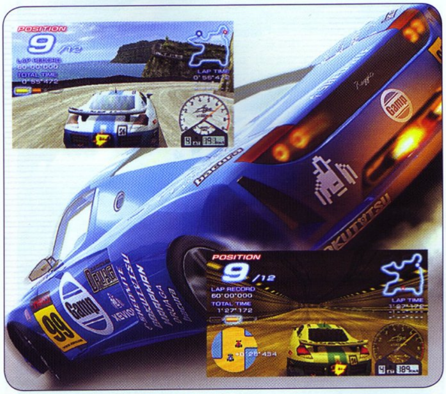
Kai Sony pirmą kartą perspėjo apie planus išleisti naują nešiojamą konsolę, jau tada buvo galima nuspėti pirmąjį žaidimą, kuriam, tikrąja to žodžio prasme, jau buvo lemta pasirodyti PSP. Japonams tradicijos yra šventas dalykas, todėl neišleisti kiekvienai naujai savo konsolei po naują Ridge Racer serijos žaidimą būtų nuodėmė, kurios atleisti didžioji kompanija jau niekaip nesugebėtų.

Leon

Užtenka pirmą kartą įsijungti Ridge Racer, kad suprastum, jog ir žaidimo kūrėjai Namco tiesiog dievina tradicijas ir yra nepaprastai nostalgiški. Nes trumpo krovimosi metu mus pasitinka pirmųjų kompanijos lenktynių žaidimų vaizdai, o lenktyniaujant viename konsolės kamputyje kartais pasirodo mūsų progresą ar regresą vaizduojantis paveiksliukas, kuriame taip pat pirmųjų lenktynių žaidimai.

Tačiau mano aplodismentų kompanija yra verta vien už tai, kad sugebėjo kuriant žaidimą visą nostalgiją trumpam „padėti" į šalį ir pasiūlė vieną iš geriausiai atrodančių PSP žaidimų šiuo metu. Ir svarbiausia, ne tik atrodo, bet net ir yra. Taip, turėti PSP, bet likti be Ridge Racer yra ta klaida, kurios turėtumėte vengti. Sony sau tokių klaidų neleidžia, nejau norite ir jūs? Taip sakau tikrai ne dėl naujos žaidimo reklamos kampanijos Lietuvoje, o dėl to, jog teko bandyti keletą PSP nešiojamai konsolei skirtų žaidimų, kurių daugelis yra verti tik pasigailėjimo.

Ilgai nepostringavęs, manau, keliausiu prie paties žaidimo. Tik įsijungus jį, laukia pasirinkimas iš dviejų galimybių: važiuoti paprastu vieno žaidėjo režimu ar „imti" pasaulinį turą (World Tour), nors galimybė susikauti su draugais, turinčiais PSP ir Ridge Racer, visada išlieka. Geriausia būtų net nebandžius savęs iš karto vykdyti kūrėjų paliktas užduotis, nes pradinės pasaulinio turo lenktynės yra tikrai lengvos ir kuo puikiausiai turėtų pasitarnauti kaip jūsų mokymas. Apšilus siūlyčiau ilgai netupėti ir nesistengti ištobulinti vienos trasos važiavimo įgūdžių, nes vėliau jų atrakinsite dar labai daug. Kartu turėtumėte gauti ir dešimtis naujų automobilių.



Visas žaidimas yra suskirstytas į 6 sudėtingumo lygius, kurie vadinami klasėmis. Kiekvienoje iš jų vis sudėtingesni ir daugiau jūsų profesionalumo reikalaujantys priešininkai, bei, žinoma, nauji, greitesni automobiliai. O transporto priemonėms šįkart atėjo geri laikai, nes be varomųjų ratų jos dar galės pasikliauti ir pirmą kartą serijoje atsiradusia Nitro sistema. Taip, dabar jums važiuojant žaidime nuolat pildosi trys nitro bakeliai, kuriuos galite išleisti kada tik panorėję. Tačiau jei sumanysite taupyti, labai dažnai to daryti nevertėtų, nes, užsipildžius šiems trims bakeliams, daugiau kaupti gerosios medžiagos nepavyks.

Nuo smėlėtų paplūdimių iki kaimo vietovių, nuo uolėtų kalnų iki didmiesčių dangoraižių — būtent tokia trasų įvairove gali pasigirti žaidimas ir pasiūlyti aplankyti kvapą gniaužiančius vaizdus. O kvapą jie gniaužia dar dėl to, kad grafika verta didžiausių pagyrų ir aplodismentų. Įsijungus Ridge Racer abejoti PSP techninėmis galiomis tiesiog neįmanoma. Tiek mašinos, tiek už jų pasirodantys vaizdai verti mano aikčiojimų. O tuo tarpu vairavimas šiose gražiose trasose irgi yra „gražus". Jau po pirmųjų trasų turėtumėte lengviau perprasti lenktynių mechaniką ir vargo daugiau čia neturėti. Nors, aišku, kylant į aukštesnę klasę, vairavimas kiekvieną kartą pareikalaus vis naujų įgūdžių peržiūrėjimo. Jei jums viso to nepakanka, tuomet Namco belieka pasiūlyti ausis verčiantį praplauti garso takelį. Nors daugiausiai Ridge Racer dominuoja roko muzika su remiksais (ko dar galiu klausyti), tačiau yra galimybė išgirsti muzikos ir iš tokio žaidimo kaip Pac-Man.

Šis žaidimas — tai tradicijų tęstinumas naujoje konsolėje. O kaip žinia, tinkamai kompanijai patikėti tokie darbai niekada netampa blogi ar tokie, kurie visą seriją priverčia raudonuoti iš gėdos, kai tik ištariamas jų vardas. Sugebėsite tai pajusti ar ne, čia jau jūsų reikalas. Lieka prisiminti ir truputį pakeisti ant Izaoko Niutono kapo iškaltus žodžius: „Tesidžiaugia mirtingieji, jog pasaulyje yra toks nuostabus žaidimų ornamentas".

PIRMAS ĮSPŪDIS 95
Ar aš nesapnuoju, jog tokiame mažame daikte, matau tokį nuostabų dalyką

SIUŽETAS 85
Tapk geriausiu. Paprasta, bet puikiai tinka lenktynių žaidimui

GARSAS 90
Dominuoja ta muzika, kokia vargu ar aš kada nors suprasiu

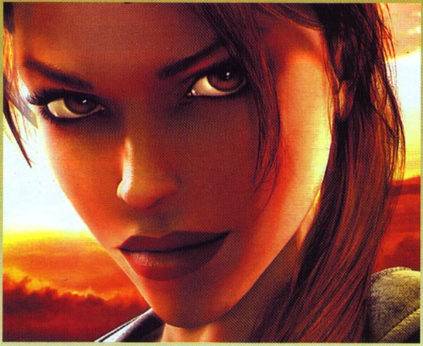
GRAFIKA 96
Iki šiol netikiu, jog PSP sugeba tai...

VALDYMAS 95
Puikiai pritaikyta PSP konsolei

IŠVADA
Tik dėl kelių klaidelių ir galimo geresnio siužeto, žaidimas nepajėgia surinkti daugiau

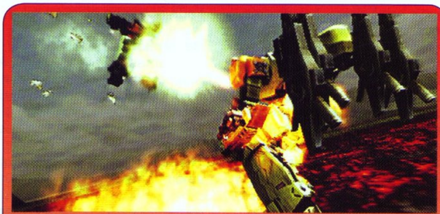
SUDĖTINGUMAS
LENGVAS
NORMALUS
SUDĖTINGAS

VA REITINGAS 93



BALANDŽIO GROBIKĖ

Kompanija *Eidos* (priklauso britų leidėjui *SCi*) pranešė tikslią *Tomb Raider: Legend* pasirodymo datą. Septintoji madam *Croft* nuotykių dalis Šiaurės Amerikos parduotuvių prekystaliuose pasirodys balandžio 11 dieną. Europoje žaidimas pasirodys kiek anksčiau — balandžio septintąją. Tačiau abi datos svarbios tik *PlayStation 2, Xbox* ir *PC* platformoms — leidėjo teigimu, *Xbox 360* ir *PSP* konsoles puikioji Lara pasieks kiek vėliau.



ARMORED CORE TĘSINYS

Kompanija *505 Gamestreet* anonsavo veiksmo žaidimą *Armored Core: Nine Breaker* (kūrėjas — *Agetec*) *PlayStation 2* konsolei. Šis žaidimas pratęs žinomą *Armored Core* franšizę, pasakojančią apie didžiulių karo robotų — mechų (*mech*) — mūšius. Detalės išteptos, bakai pripilti, mechų korpusai blizga, viskas parengta naujų robotų mūšių simuliatoriaus pasirodymui. *Armored Core: Nine Breaker* pasiūlys du veiksmo prisotintus žaidimo režimus: *Hardcore Training* ir *Arena Combat*. Galėsite sukurti savąją karo mašiną pasirinkę iš daugiau kaip 400 detalių ir testuoti ją treniravimo misijų serijoje (daugiau kaip 100), suprojektuotų specialiai išbandyti jūsų įgūdžius ir parengti jūsų robotą mūšiams 1 su 1 arenoje. Taip pat žaidime bus dviejų žaidėjų ekrano padalijimo (*split-screen*) režimas. *Armored Core: Nine Breaker* prekyboje pasirodys 2006-ųjų metų kovo 31 dieną.

ANIMACINĖS LENKTYNĖS

Kompanijos *Disney* ir *Pixar Animation Studios* rengia naujas lenktynes *Cars* to paties pavadinimo animacinio filmuko pagrindu, kuris pasirodys šių metų vasarą. Žaidimą išleis kompanija *THQ*. Jums bus suteikta galimybė padėti mažajam automobiliui *Lightening McQueen* laimėti tokį daugelio geidžiamą *Piston Cup* čempionatą. Žaidime bus ir nuotykinių elementų, o tai leis, kūrėjų teigimu, mėgautis juo ne mažiau už filmuką. Galėsite žaisti už 10 įvairių veikėjų, sudalyvauti 50 čempionatų visame pasaulyje. Žaidimo veikėjams savo balsus „padovanos" Holivudo žvaigždės Owen Wilson, Paul Newman ir Bonnie Hunt. Žaidimas (kaip ir filmas) visose platformose pasirodys vasarą.

KENGŪROS IŠEINA ANTRAM RAUNDUI

Kompanija *Atari* anonsavo veiksmo žaidimą *Kao the Kangaroo Round 2 PlayStation 2, Xbox, Nintendo GameCube, PC ir PSP* platformoms. Žaidimas kuriamas *Tate Interactive* pastangomis, žanras — vaikiškas trečiojo asmens veiksmas, pagrindinis veikėjas — geltona kengūra Kao! Kao teks išgyventi pavojingus nuotykius norint išgelbėti gyvūnų šalį nuo Pikto Medžiotojo ir jo gaujos. Kad susidorotų su daugiau kaip 30 priešų rūšių, Kao turi bumerangą, moka Rytų kovų menus ir meistriškai naudojasi savo uodega, kurios smūgio neišvengs nė vienas medžiotojas. *Kao the Kangaroo Round 2* pasiūlys įvairų „geimplėjų“: čia jus rasite ir platformerį, ir muštynių, ir lenktynių. Žaidime bus daugiau kaip 20 ryškių ir spalvingų lygių, išdėstytų penkiose lokacijose: nuo Kao tėvynės Australijos iki pačios Antarktidos. Prekyboje žaidimas pasirodys šių metų kovą.

DINASTIJOS KARIŲ IMPERIJOS

Kompanija *KOEI* anonsavo taktinį veiksmo žaidimą *Dynasty Warriors 5 Empires PlayStation 2* konsolei. Šiame žaidime jums teks vadovauti milžiniškai armijai. Turėsite užgrobti 25 Senovės Kinijos sritis ir sukurti naują Imperiją ir grubia jėga, ir diplomatija. Prieš kiekvieną mūšį susitiksite su priešo pasiuntiniu ir aptarsite karo ir politinius klausimus, po žodžių reikės imtis veiksmų. Žaidėjai galės valdyti ir visą armiją (iki 200 karininkų), ir duoti įsakymus kiekvienam iš jų atskirai. Jums reikės kurti gynybos ir puolimo strategiją, planuoti pasalas ir, aišku, kariauti atvirai. Žaidimas pasiūlys keturis scenarijus, kooperatyvinį dviejų žaidėjų režimą, naujus gabumus, kuriuos galėsite atrakinti žaisdami. Taip pat žaidime bus *Encyclopedia* režimas, kuriame labai išsamiai bus išdėstyta pagrindiniai Senovės Kinijos vystymosi barai. *Dynasty Warriors 5 Empires* pasirodymas turėtų įvykti šių metų kovo 28 dieną.

X–MEN: THE OFFICIAL MOVIE GAME

Žaidimo pasirodymas bus derinamas su filmo *X-Men: The Last Stand* „paleidimu“ ir bus jo savotiška priešistorė. Žaidėjai galės susitikti su savo mėgstamiausiais veikėjais (*Wolverine, Nightcrawler, Iceman*), išbandyti kiekvieno iš jų galią ir unikalius gabumus, iš kurių verta išskirti kirstynes, akrobatinius triukus, sušaldymą ir teleportavimą. Kūrėjai, kompanija Activision, žada visišką panardinimą į *X-Men* visatą ir įvairų „geimplėjų“: nuo uraganinio veiksmo iki *stealth* misijų. *X-Men: The Official Movie Game* (laikinas pavadinimas) pasirodys visose platformose (ir *Xbox 360*) šių metų gegužę.

VA ISTORIJA

Štai ir atėjo proga papasakoti apie tai, kaip ir nuo ko viskas prasidėjo, supažindinti jus su žurnalo istorija, redakcijos gyvenimu ir kelionėmis, autoriais. Daugybę kartų esame gavę įvairių prašymų papasakoti apie save ir bent kiek numesti šydą nuo to, kas slypi už žurnalo puslapių. Dabar, 50-ajame numeryje, sutiksite, kad proga kaip niekad puiki ir jos praleisti jau negalima. Važiuojam.

PRIEŠISTORĖ

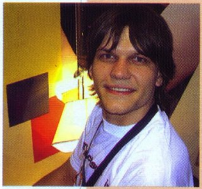
Pradėsime pasakojimą nuo kiek ankstesnių laikų, dar kelerius metus iki pasirodant pirmajam VA žurnalui. Kodėl? Todėl, kad reikėtų papasakoti apie du kolegas, padėjusius pamatus šiam žurnalui. Artojas ir Ryčka susipažino dirbdami (ir linksmindamiesi) studentų laikraštyje „Savas". Nors tuo metu dar jokių kalbų apie būsimą žurnalą nebuvo, apie žaidimus ir jų industriją diskutuota daug. Artojas tuo metu jau rašė *PlayStation* žaidimų recenzijas į žurnalą „Flintas" (kas skaitėte senuosius „Flintus", prisiminkite slapyvardį Kiberpiratas :)), taip pat keli jo straipsniai buvo pasirodę „Kiberzonoje". Ryčkai taip pat žaidimai buvo nesvetimi — įdomiausia dalis iš baisiai nuobodaus informatikos mokslo :).

Tačiau tuo metu šiais pokalbiais viskas ir baigėsi. Kolegų keliai išsiskyrė, kiekvienas nukeliavo sau. Artojas dirbo „Flinto" redakcijoje laikraščio „Sveikata visiems" dizaineriu ir toliau pasakojo skaitytojams apie žaidimus. O Ryčka, kiek pasitrankęs po užsienį, netikėtai gavo pasiūlymą padirbėti kokį pusmetį Lietuvos spaudoje besisukusiame žaidimų žurnaliuke *„Fun Games"*.

Viskas būtų taip ir pasibaigę, jei Artojui būtų netekę keisti darbo. Kaip toje patarlėje — „Nėra to blogo...". Dabartinė mūsų redakcija „InDiza" tuo metu ieškojo žmogaus, kuris galėtų maketuoti kryžiažodžių žurnalų viršelius (taip, visa „Oho ..." žurnaliukų serija leidžiama mūsų redakcijoje) ir vaikišką žurnalą. Toje pačioje redakcijoje jau buvo leidžiamas žaidimų žurnalas *„Game.exe"*. Kadangi Artojas vis dar intensyviai žaisdavo *PlayStation* konsole, kurį laiką padirbėjus atsirado proga pabandyti įtikinti redakcijos vadovybę išleisti atskirą žurnalą apie konsoles. Buvo duota „žalia šviesa" ir Artojas pradėjo mintyse dėlioti būsimojo žurnalo vaizdą, tačiau realus žurnalo kūrimas dar nebuvo pradėtas.

Prasidėjo viskas po vieno atsitiktinumo. „Planetos" kinoteatre (dabar jau tik menančiame filmus ir užleidžiančiame savo erdvę parduotuvėms ir kavinėms) išėję iš filmo „Greiti ir įsiutę" (o gal „Kardžuvė"?) susitiko Artojas su Ryčka. Trumpai papasakojęs idėją apie galimybę leisti *PlayStation* žurnalą, Artojas pakvietė Ryčką prisidėti prie kūrybinių darbų. Jau kitą dieną susitikę kavinėje „Gertrūda" kolegos sėdo prie balto lapo ir surašė visas galimas mintis, idėjas ir planelį, kaip turėtų atrodyti *VA PlayStation* žurnalas.

Beje, apie žurnalo pavadinimo kilmę reikėtų papasakoti plačiau. Kadangi tiesiog *PlayStation* rašyti negalėjome (oficialaus žurnalo licencija labai brangiai kainuoja), turėjo-



Esu Artojas. Gimiau 1980 08 18 irkluotojų šeimoje. Matyt, nuo tėvų potraukio vandeniui ir išsivystė mano potraukis žemės ūkiui. Didžiausias laisvalaikio pomėgis (kai nežaidžiu) — geras maistas (jis toks būna, kai pats pasigamini), gera knyga, geras filmas arba geras pusvalandis su *Discovery* kanalu. Dar laisvalaikiu klijuoju ir dažau tankus ir lėktuvus, pažaidžiu *MTG* ir kolekcionuoju žaidybinius kauliukus ir pagaliukus valgymui. Mėgstu makaronus, sūrį ir raudonąjį vyną. Pasiekimų sporte ar kultūroje neturiu arba nieko apie juos nežinau.

Arti žaidimų sferoje pradėjau dar veik vystykluose. Tiesiog dievinau Tarybinį *„Nintendo"* kloną „Na Palauk!" su kiaušiniais. Vėliau — Formulė 1, lobis, dešrelės ir kiti panašūs. Jau lankydamas mokyklą gavau puikų krikštamotės pasiūlymą pakankinti jos *IBM*. Rimta pažintis su arimu žaidimų sferoje tada ir prasidėjo. Kaip dabar prisimenu ištisas dienas, praleistas su žaidimu *„Barbarian"* ir minkant F8, kuris atlikdavo atakos veiksmą.

Matydami, kad su mano aistra žaidimams nepakovos, tėvai šį mano pomėgį pradėjo remti. Kodėl mama — nežinau, bet tėtis akivaizdžiai turėjo šiokį tokį planą, kaip manimi pasinaudojus pridengti savo aistrą žaidimams. Taip ir prasidėjo pažintis su *Atari* šeima, vėliau klonais Zhiliton, o šiek tiek apsišvietus šioje sferoje — *Sega* ir, žinoma, tuometiniu rinkos karaliumi *Nintendo*. Įsimintiniausi vaikystės prisiminimai siejami su *Contra, Double Dragon ir Desert Fox*.

Darbu žaidimai tapo turbūt prieš kokius šešerius ar septynerius metus. Debiutavau „Flinte" kaip „kyberpiratas", vėliau buvo keli bandymai „Kiberzonoje". Galimybė rašyti apie žaidimus pakišo mintį kurti žurnalą apie *Playstation*. Aš tą mintį pakišau labai jaunam ir todėl nebijančiam rizikos įmonės vadovui ir jis leido mano svajonei virsti realybe, kurią jūs kaip tik laikote rankose.

Mėgstamiausia konsolė, žinoma, bet kuri, kurią pagamina *Sony*. Dievinu *Playstation* už tai, koks jis yra tiek kaip įrenginys, tiek kaip reiškinys. Esu Fanbojus ir man dėl to nė kiek ne gėda, nes aš šlovinu to vertą dalyką :).

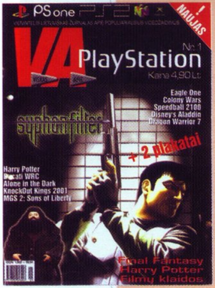
Šiuo metu turiu mažiau laisvo laiko, todėl pažaidžiu retai. Paprastai tai būna crazy žaidimai: *Rez, EyeToy Groove, Singstar* ir panašiai. Kartais, bet reguliariai pravažiuoju pora trasų kurioje nors *GT* dalyje ar pabandau padaryti tai, kas nepadaroma, žaisdamas *SSX3*.

Iš ateities žaidimų labiausiai tikiuosi hm... Kad jie sugebės 24 valandų parą pailginti dar bent keliomis valandomis.

VA skaitau nuo pirmojo numerio :). Kas paskatino apsisprendimą siūlyti žurnalo apie konsoles idėją? Ogi pats faktas, kad tuo metu, kai gimė VA, rinkoje buvo keletas žurnalų apie *PC*, tuo tarpu *PS* buvo nepelnytai ignoruojamas. Vis dėlto Playstation ir netrukus po žurnalo pasirodymo startavęs *PS2* savo žaidimų kokybe *PC* lenkė kokiais 3 metelais technologiniu apsektu ir visa amžinybe idėjiniame lygmenyje. *PC* sfera tuo metu buvo cikliška su klonų gimdymu ir, mano požiūriu, nieko įdomaus joje nevyko. Tai atsispindėjo ir žurnaluose apie *PC* žaidimus.

Labiausiai įsiminusi recenzija... Hm... Sunku pasakyti. Viena vertus, tai pirmosios recenzijos, kurias rašydamas bijojau dėl to, kaip jas priims skaitytojas, kita vertus, tai pirmieji bandymai rašyti kitaip (pavyzdžiui, pirmuoju asmeniu). Labiausiai man įsiminė recenzija, kurią parašęs ilgai piktinausi savimi. Žaidimas buvo pasakiškas. Toks pasakiškas, kad ilgai sukau galvą, ką apie jį parašyti. Kai parašiau, pats nelabai supratau, ar supratau, ką parašiau, ar parašiau tai, ką norėjau parašyti.

me sugalvoti kažkokį prierašą. Variantų buvo keliolika: *PlayStation Power*, 100 procentų *PlayStation*, *PlayStation Fun*, *PlayStation Zona* ir t. t. Visas šis galvos skausmas teko vargšui Artojui, nė vienas pavadinimas nelipo ir netiko. Galiausiai iš nevilties gimė elementari idėja. „Tai apie ką „darome" žurnalą? — Apie *PlayStation*". Tuomet pridėtas žodelis „Viskas", išdėliotos gražios raudonos didelės VA raidės ir smulkus žodelių iššifravimas, kurį vėliau, keisdami logotipą, pašalinome. Dabar kas nori, šifruoja, o kas nori, gali pagalvoti tiesiog — „VA, žiūrėk, *PlayStation*!".



PRADŽIA

Kelias nuo idėjos ir plano iki išleisto pirmojo numerio buvo ilgas. Visa pagrindinė medžiaga buvo ruošiama Artojo. Jis buvo ir tekstų autorius, ir dizaineris, ir redaktorius. Žodžiu, „žmogus–orkestras" :). Dėl tekstų ir techninių dalykų padėjo Ryčka. Pirmuosiuose numeriuose rašė ir kolega Aleliumas bei keletas vilniečių, kurių taip ir nematėme, su kuriais bendros kalbos neradome, kol galiausiai jie visai pradingo.

Ne pro šalį būtų kiek detaliau prisiminti pirmąjį numerį. Ant viršelio — rūstusis Geibas Loganas iš *Syphon Filter 3*, kuriam ir skirtas didžiausias dėmesys „Temoje". Recenzijos: *Eagle One: Harrier Attack, Knockout Kings 2001, Ducati World Racing, Harry Potter and the Sorcerer's Stone, Disney's Aladdin in Nasira's Revenge, Colony Wars: Red Sun, Alone in the Dark: The New Nightmare, Speedball 2100, Dragon Warrior VII*. Jau pačiame pirmame numeryje startavusi *„PS2 karta"* — *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty*. Trijų naujos kartos konsolių palyginimas vertinant sportinių žaidimų aspektu. *„Final Fantasy: The Spirits Within"* filmas bei keletas puslapių įvairių naujienų.

Sveiki dar kartą,

Esu Ričardas Jaščemskas (Ryčka), kuris su jumis sveikinasi kiekviename VA numeryje bala žino, kiek jau laiko. Pabandysiu trumpai prisistatyti ir papasakoti, kas kaip.

Gyvenime šiuo metu iš daugelio krypčių ir užsiėmimų liko esminis — darbas žurnaluose. Prieš tai buvo visokiausių užsiėmimų ir veiklų: vieni mokslai baigti, kiti pradėti ir mesti (darbas daugiau išmoko :)), krūvos smulkesnių darbelių, daugiausia susijusių su leidyba ir rašymu, veikla keliose jaunimo organizacijose, darbai ir šiaip kelionės po užsienius ir užjūrius. Būtų galima nedidelę knygelę parašyti (gal kada ir reikės, kas žino...). O šiaip be darbų ir žaidimų iš esmės visas laisvalaikis „sulenda" į muziką ir įvairiausius muzikinius renginius (galbūt ir tai anksčiau ar vėliau bus galima panaudoti darbe), taip pat daug laiko praleidžiu filmų pasaulyje.

Mano žaidimų istorija kiek nestandartinė. Tuo metu, kai didžioji dauguma džiaugėsi įvairiausiais *Zhilitonais*, man teko laimė (ir vargas) pasikankinti su senaisiais kompiuteriais. Vienas artimas giminaitis buvo užsidegęs šia idėja, tad nagus prikišti galėjau prie rusiškojo Vektor, vakarietiškojo *ZX Spectrum* ir net Lietuvoje surinktos dėžės kodiniu pavadinimu „Santaka". Deja, negaliu pasigirti daug laiko praleidęs su ankstyvosiomis konsolėmis. Tiesiog teko trumpai pabandyti įvairias konsoles, iš kurių labiausiai, ko gero, įstrigo nešiojamasis *Sega GameGear* (įdomu, kiek jų buvo Lietuvoje?). Su *PlayStation* žaisti pradėjau dirbdamas ankstesniame žaidimų žurnale (žr. istoriją), o su VA pradžia mano konsoliniai žaidimai, be abejo, smarkiai įsibėgėjo. Kalbant apie pačius žaidimus, labiausiai žavi kinematografiniai darbai, turintys savitą atmosferą ir stipriai įtraukiantys į savo pasaulį. Iš tiesų mėgstu žiūrėti ilgus siužetinius intarpus ir net kartais pykstu, kai vėl reikia pradėti žaisti :) (vis tas mano pomėgis filmams). Per daug smegenų neperkratydamas išskirsiu pastarąjį *Fahrenheit*, dar iki šiol naktimis sapnuoju *Silent Hill 3* košmarus. Iš ateities, vėl taip ilgai nemąsčius sakyčiau, kad labiausiai iš kol kas anonsuotų darbų intriguoja *Omikron 2* žaidimas — *Fahrengheit* kūrėjų darbas PS3 konsolei.

Apie VA žurnalą ir mano atsiradimą jame nekartosiu, rasite pasakojime apie istoriją. Apsispręsti tikrai nebuvo sunku. Darbas su žaidimais ir jų rašymu jau buvo bandytas ir labai patiko, o čia dar draugas pasiūlė dirbti kartu. Kas gali būti geriau? Pirmąjį savo straipsnį atsimenu labai gerai — *Alone in the Dark: The New Nightmare* — kelios nemigo naktys bežaidžiant ir pažaidus. Kažką ypatingo išskirti iš savo kitų recenzijų net sunku. Matote, didžiausią įspūdį palikusių žaidimų rezenzijų taip ir nerašiau — afekto būsenoje išties sunku perteikti savo jausmus ir emocijas, kad juos suprastų žaidimo nematę skaitytojai. O praėjusiais metais visai smagu buvo rašyti *Total Overdose, Midnight Club 3* apžvalgas.

Rodos, tiek. Jei ką pamiršau, klauskite — papasakosiu kituose numeriuose ;).

ODĖ PAČIAM SAU

Žygis

Auksinės džiazo fanfaros. Krištolinė šviesa. Ant sienos — įrėmintas Aš. Su elektronine barzdaskute. Kambariais banguoja kavos kvapas. Paskubomis dingstu iš rėmų, nes laiko vis tiek lieka mažai. Ypač rytais. Vėluosiu? Ne. Tai kiti neprisiderins prie mano laiko sistemos...

KAIP DANGUJE, TAIP IR ŽEMĖJE...

Žygis. Po šiuo penkių raidžių deriniu slepiuosi. Galvoju, kad jis nieko apie mane nenusako — nei veido formos, nei pasaulėžiūros, nei politinių pažiūrų. Leisiu trumpai praverti savo kambario duris, pažvelgti pro plyšį, nes kambarys yra materiali mano vidinio pasaulio išraiška.

Betvarkė.

Taip.

Ir aš tuo didžiuojuosi. Didžiuojuosi įsitaisęs Karlsono sindromą. Betvarkė kambary reiškia, kad žmogus turimais daiktais džiaugiasi ir visus juos nori matyti vienu metu, nė vieno nenuvertindamas. Betvarkė galvoj — tai įvairialypiai minčių srautai, leidžiantys į situaciją pažvelgti tiek iš pirmojo, tiek iš trečiojo asmens perspektyvos. Leidžiantys pasaulį sustatyti į dviejų matavimų plotmę arba plokštiems objektams suteikti erdvę.

Aš pats sau kūrėjas ir pats leidėjas. Turiu omeny, kad pats susikuriu savo paralelinį pasaulį (kuris dažnai kibirkščiuoja besitrindamas su tikruoju) ir pats save paleidžiu nuo vadžių, kai jaučiu reikalą. Niekas kitas neišgelbės žmonijos, tik individualizmas. Kitu atveju būtų komunizmas suklestėjęs...

Kol dar netapau pasauliniu klasiku, nematau reikalo aprašinėti kiekvieną savo paliktą pėdsaką ir jam suteikti globalinio atšilimo svarbą. Daug neišsiplėsdamas paminėsiu, kuo verčiuosi asmeniniame gyvenime. O verčiuosi aš per galvą...

Užsiimu muzika — atstovauju hip-hop'o kultūrą (ten aš žinomas kaip Me55iaH), įrašinėju savo solinį albumą, dalyvauju intelektualaus repo projekte „Sfera". Vertinu originalią, išsiskiriančią muziką, nemėgstu pop tuštybių. Ne visa kūryba įgauna straipsnių arba muzikinį pavidalą — rašau pačiomis įvairiausiomis formomis: tiek eilėmis, tiek proza. Čia vertybės mano panašios — avangardiškos formos žavi savo suteikiama laisve minčiai.

Toliau — mokslai, šiokia tokia veikla jaunimo organizacijoje, klajonės... Išbandęs esu ir operatoriaus dalią, šiek tiek dainavau chore, bandžiau realizuoti save teatre. Laikas parodė, kad artimiausia mano daliai — rašymas ir muzika. Tokį ir ne kitokį jūs mane matote dabar.

INTYMUSIS ŽAIDĖJO GYVENIMAS

Žaidimai pastaruoju metu virsta vos ne interaktyviais filmais, paremtais kompiuterio grafika. Žinoma, galima nostalgiškai galvą linguoti prisimenant Segos ar pirmojo *Playstation* laikus. Kartais kyla minčių, jog jie labiau patenkindavo žaidėjo „žvėrį". Vis mažiau kas stebina. Bet didelis interaktyvių pramogų, kurios pasaulyje baigia užkariauti ne tik namus, bet ir gatves, pagreitis rodo neblogas perspektyvas, kurios vienareikšmiškai džiugina.

Neturiu žanrų–favoritų. Jie pernelyg susimaišę, kad būtų galima kažką išskirti. Kiekvienam žaidėjui nederėtų apsiriboti vienos rūšies žaidimais, lygiai taip, kaip ir nedera klausytis vieno vienintelio muzikos stiliaus.

Vertinu žaidimus kaip meno kūrinius, ypač tuos, kurie ne vien vizualia kūryba ir programavimo išraiška patraukia akį, dar yra turtingi savo siužetu, suteikia žaidėjui dalį to, ką suteikia knyga.

Dažnai žaidėjams užduodamas klausimas: kas geriau — knyga ar žaidimai? Elementaru, kad knyga ugdo kur kas labiau — nėra geresnės grafikos už vaizduotę, nėra naudingesnio smegenų stimuliavimo už mąstymą. Užtat žaidimai suteikia visai kito pobūdžio pasimėgavimą — vietoje vieno teksto, tuo pat metu dar matote judantį vaizdą, girdite garsus ir muziką, patys kontroliuojate ekrane vykstančius procesus. Maksimaliai stimuliuojami receptoriai, o tai įtraukia ir atpalaiduoja. Laiduočiau už intelektualius žaidėjus, žinančius knygos vertę. Tik tada jie įvertins tai, kas sukurta žaidimuose.

Pastaruoju metu mano juodojoje dėžėje sukasi *King Kongas*. Įspūdingas kūrinėlis. Prie to paties paminėsiu, kad visų žaidimų versijos, jei tik įmanoma, mano namuose žaidžiamos būtent *Playstation 2* konsole. Su konsolėmis užaugęs tik retais kartais „pasvetimauju" su asmeniniu kompiuteriu.

AŠ IR VA, ARBA VA IR AŠ

Dar neatsiradus pirmam lietuviškajam konsolių žurnalui, kurį turite garbės dabar skaityti, buku žvilgsniu varčiau analoginę lenkišką spaudą, nors lenkiškai moku tiek pat, kiek dažnas lenkas lietuviškai. Viliojo pirmojo *Playstation* žaidimų paveikslėliai bei išganingieji *demo* diskai. Absurdiška, bet tais laikais konsolėmis besidomintis žmogus jokia kita spauda nebuvo „maitinamas".

Ir čia pasirodė VA.

Tapau nuolatiniu skaitytoju, aktyviai rašiau laiškus, dalyvavau skelbiamose akcijose. Kadangi iki tol vien dėl savo meilės žaidimams braukydavau nedidelės apimties recenzijas, pasiūlymas prisijungti prie redakcijos komandos buvo idealumo viršūnė. Be abejo, reikia labai nuoširdžiai padėkoti redakcijos chebrai — leisiu sau pasakyti tokią svetimybę (o ji taiklesnė, negu galite įsivaizduoti), — kuri iš eilinio skaitytojo su šiokiais tokiais literatūriniais gebėjimais išaugino mane į padorų recenzijų autorių. Jubiliejaus proga tokius dalykus derėtų prisiminti ir pasižadu šiandien vakarop pakelti taurelę — pakelkite ir jūs bent arbatos puodelį, kad žurnalas sulauktų dar gražesnės, progos, o kitą kartą panašus straipsnis vadintųsi Mes ir VA arba VA, ir Mes...

ID

Turbūt žurnalo skaitytojams sunku įsivaizduoti mus, rašytojus, vien iš mūsų slapyvardžių. Kažkada buvau toks pat skaitytojas ir visada galvojau, kaip vienas ar kitas slapyvardžiu pasivadinęs recenzijų autorius atrodo bei gyvena. Tačiau dabar pats esu VA komandos narys ir viskas atrodo visai kitaip. Taigi trumpai prisistatysiu.

Realybėje mane vadina Aivaru (tikru vardu) na, o žurnalo erdvėje vartoju slapyvardį ID. Gyvenu ne vien žaidimais. Intensyviai sportuoju, mokausi. Mėgstu linksmą gyvenimą ir savaitgalių žaidimams stengiuosi labai neužleisti. Žaidėjas esu nuo ankstyvų dienų, tiksliau, nuo 4 metų. Žaidimai man jau seniai įaugę į kraują. Pirmoji mano patirtis žaidimų pasaulyje buvo klasika tapęs žaidimas *Contra*, kurį seni „geimeriai" turėtų tikrai prisiminti. Nuo tos dienos nepaleidau iš akiračio žaidimų ligi šių dienų. Tai man dabar tarsi kasdieninė duona, be kurios neįsivaizduoju gyvenimo. Šiuo metu tenkinuosi *Nintendo DS* teikiamais malonumais. Šis daikčiukas išties padarė įspūdį ir šiek tiek atitolino mane nuo kitų konsolių, bet atsiriboti nuo jų nežadu ir su laiku grįšiu prie jų. Šiuo metu man ramus laiko tarpas žaidimų pasaulyje, išleidžiama mažai išskirtinio dėmesio vertų žaidimų. Naujausias žaidimas, kurio be galo laukiu, — *Godfather*. Apie šio filmo perkėlimą į žaidimo ekranus jau seniai slapčia buvau susimąstęs ir tikėjau, kad tai bus kažkada įgyvendinta.

VA žurnalą skaitau nuo pirmųjų numerių, buvau labai juo patenkintas. Anksčiau teko skaityti nemažai kitų kompiuterinių žaidimų žurnalų, bet daugelis jų neišliko iki šių dienų, ko tikrai nelinkėčiau mūsų žurnalui. Apie prisijungimą prie komandos galvojau taipogi nuo ankstyvųjų žurnalo numerių ir tai laikui bėgant tapo realybe. Net ir praėjus keleriems metams mėgstu atsiversti savo pirmąsias recenzijas ir slapčia pasišaipyti iš jų neprofesionalumo bei tuo pačiu jas palyginti su dabartinėmis recenzijomis. Tačiau niekas negimė mokėdamas ir tikrai džiaugiuosi, jog turėjau galimybę tapti šio žurnalo redakcijos nariu bei informuoti žaidėjus apie populiariausius pasaulio žaidimus. Turbūt labiausia įstrigusi mano recenzija yra žaidimo *Fable* darbas. Mano asmenine nuomone, recenzijos nuotaika turi atspindėti patį žaidimą. Jei žaidimas nepatenkino asmeninių poreikių, niekada nebus malonu skaityti recenziją, kadangi ji nebuvo rašyta geranoriškai, kartais net per prievartą, nes žaidimas nesuteikė gerų emocijų, kurias būtų galima perteikti. Tačiau žaidimas *Fable* man atrodė nuostabiausias, gerų emocijų viršūnė, jas visas ir stengiausi sudėti į recenziją. Žinoma, kartais būna sunku viską parašyti, kartais berašant norisi imti ir išsilieti žodžiu, išpasakoti visus savo įspūdžius.

Tiek šį kartą apie save. Nemoku kurti palinkėjimų, taigi tiesiai šviesiai: skaitytojams — smagaus žaidimo šiemet, žurnalui — sėkmingų ir darbingų metų.

REDAKCIJOS

Štai vietos, kur mes gyvenome. Pradžioje dideliame pastate turėjome viršutinį kairį kampą, vėliau gabalą kur kas mažesniame namuke, o šiuo metu gyvename tame išsikišusiame pilkame „stoge". Štai taip :).

Alex

Sveiki, gerbiamieji skaitytojai! Šį kartą proga, kuria kreipiuosi į Jus, yra tikrai neeilinė — mūsų visų mėgstamas *VA PlayStation* sulaukė savo jubiliejinio, 50 numerio. O tai reiškia, kad jau penkerius metus iš eilės šis vienintelis Lietuvoje leidinys apie konsolinius žaidimus nenustoja džiuginti Jūsų „skaniausiomis" naujienomis ir apžvalgomis. Vargu ar toks didelis (leidybos pasaulyje) laiko tarpas būtų įmanomas be Jūsų dėmesio ir palaikymo, taigi labai dėkojame, kad žaidžiate, skaitote, rašote! Ir jei paprastai jubiliejaus, karnavalo metu visi slepiasi po kaukėmis, mes — VA autorių kolektyvas — šiandien jas nusiimame. „Šalis privalo žinoti savo didvyrius", tiesa? :).

Tikriausiai nelabai nustebsite sužinoję, kad slapyvardis Alex yra mano vardo Aleksandras sutrumpinimas. Esu vienas vyresnių mūsų kolektyvo narių, visi mokslai — bakalauro studijos VGTU Elektronikos fakultete, magistrantūra — liko tolimoje praeity. Juos pakeitė darbas iš karto keliuose *UP Group* kompanijos leidžiamuose žurnaluose. Mūsų jubiliatui, VA PlayStation, rengiu naujienų blokus, žaidimų anonsus ir, žinoma, apžvalgas. Kituose tenka įsigilinti į kitas sritis: kiną, kompiuterinį „geležį" ir t. t. Tačiau *VA PlayStation* yra būtent tai, kuo prasidėjo mano darbas lygiai prieš dvejus metus... Taigi šį mėnesį irgi švenčiu savotišką jubiliejų. Kai niekuo nesiskiriantis nuo Jūsų, toks pat žaidimų gerbėjas parašė laišką į redakciją... na, rezultatą galite matyti patys.

„Audringa" pažintis su virtualiuoju pasauliu prasidėjo prieš 14 metų nuo *ZX Spectrum* kompiuterio, kuriuo rengiau programėles Basic kalba ir žaidžiau primityvius 8 bitų žaidimus. Jį pakeitė, tiesa, neilgam, *Sega Mega Drive* konsolė ir totalinis atsidavimas tų laikų ypač madingam *Mortal Kombat 3*. Vystantis technologijoms, pažangesnės technikos atsirado ir mano namuose: *Commodore Amiga, Dreamcast, PlayStation One*. Žinoma, didžiausias dėmesys buvo skiriamas paskutiniajai platformai — būtent nuo jos prasidėjo mėgstamų žanrų formavimasis. 1997-aisiais metais pasirodęs *Final Fantasy VII* sukėlė tikrą revoliuciją *RPG* žanre ir žaidėjų širdyse; ir aš ne išimtis. Žinoma, buvo ir kitų puikių frančizių, daugelis jų sėkmingai tęsia savo gyvenimą *Playstation 2* konsolėje: *Tekken, Resident Evil, Gran Turismo*. Tai tik keli vardai iš daugelio...

Po penkerių metų „draugavimo" su *PS One* susiformavę mėgstamiausi žanrai išlieka nepakitę iki šiol: *RPG, Horror*, muštynių ir nuotykiniai žaidimai. Pasirodžius *PlayStation 2*, gerai žinojau, ko man iš jos reikia :). Laiko mėgstamiems žaidimams visuomet skirdavau daug stengdamasis sužaisti juos „maksimaliai": surasti, atrakinti, nužudyti viską ir visus. Ir žurnale stengiuosi aprašyti būtent tuos, apie kuriuos žinau viską nuo A iki Z. Sunkoka išskirti kažkurią vieną savo recenziją, visoms skiriu vienodai dėmesio, bet viena sėkmingesnių, manau, buvo *God of War*. Šio puikaus žaidimo dvasia taip įkvėpė mane, kad jai perteikti panaudojau eilėraščius recenzijoje...

„O kaip PC?" — paklaus manęs dėmesingi skaitytojai. Žinoma, turiu ir jį, bet naudoju tik kaip informacijos šaltinį ir darbo priemonę. Šia prasme mano nuomonė sutampa su japonais, kurie teigia, kad „PC sukurtas darbui, konsolės — žaidimams".

Šiuo metu daugiau ar mažiau sėkmingai bandau įveikti *Onimusha Dawn of Dreams* ir *Wild Arms 4*. Ką tik sužaistas *Shadow of Colossus*, savo eilės laukia kelerių metų senumo hitai *Wizardry: Tale of Forsaken Land* ir *Glass Rose*. Sėkmingai susiklosčius aplinkybėms, gal ir išvysite šių tikrai retų žaidimų apžvalgas mūsų žurnalo puslapiuose... ;).

Turbūt nebūsiu labai originalus, jei pasakysiu, kad labiausiai mano laukiamas žaidimas *PS2* konsolėje yra *Final Fantasy XII*. Šis vienos garsiausių pasaulyje *RPG* frančizių atstovas kuriamas jau trečius metus ir savo pasirodymu greičiausiai baigs *PS2* „aktyvaus" gyvavimo metus. Technologijos nenumaldomai tobulėja, ir jau po kelių mėnesių Kylančios Saulės šalies horizonte įsižiebs nauja — *PlayStation 3* — žvaigždė. Tikiuosi, sėkmingai ir ilgam.

Kaip matote, esu vienas iš tų laimingųjų, kuriems darbas didžiąja dalimi prilygsta hobiui. Video žaidimų pasaulio naujienos, anonsai, intrigos, įvykiai — tuo domiuosi jau seniai. Tuo tarpu kiti, nesusiję su žaidimais, mano užsiėmimai turbūt yra būdingi daugeliui iš Jūsų: kinas, knygos, bendravimas su naujais žmonėmis ir, be abejo, kelionės. Prioritetai kinui yra tie patys, kaip ir žaidimuose: siaubo, nuotykių, trileriai. Literatūros pasaulyje labiausiai žavi detektyvai. Viena mėgstamiausių keliavimo vietų yra mūsų pajūris, Palanga, kuriai jaučiu ypatingą potraukį (ir straipsnis apie šio miesto „arkadas" 2005-ųjų vasarą buvo inspiruotas būtent to). Didžiausia svajonė — apsilankyti Japonijoje. Šalyje, kurios kultūra remiasi daugybė ryškiausių žaidybinių projektų, kurios kompanijos-gamintojai absoliučiai pirmauja pasaulio IT rinkoje.

Ką gi, dar kartą sveikinu *VA Playstation* su jubiliejumi, linkiu kūrybingų nuotaikų autorių kolektyvui ir žaismingų visai garbingai skaitytojų auditorijai. Prižadu kaip ir anksčiau dirbti Jūsų labui pristatant įdomiausias virtualaus pasaulio naujienas į Jūsų namus.

mOS

Sveiki ;]

Gyvenime kol kas dar mokausi. Laisvalaikiu, kurio nelabai daug turiu, lankau futbolo treniruotes. Taip pat patinka keliauti į įvairias užsienio šalis ar po gimtąją Lietuvą (ypač prie Baltijos jūros), susipažinti su naujais žmonėmis. Manau, didžiausia mano aistra — vairavimas. Deja, automobilio dar teks šiek tiek palaukti :).

Žaisti pradėjau nuo *PSone*. Vėliau perėjau prie *PC*, kur daugiausia žaisdavau įvairius *MMORPG*. Gal šiek tiek daugiau nei prieš metus įsigijau *PS2*. Labiausiai mėgstu *RPG* ir sporto imitatorius, na, dar racing stiliaus žaidimus. Šiuo metu be tų žaidimų, kuriuos aprašinėju, žaidžiu *Lineage II (PC =])*, o iš ateityje pasirodysiančių žaidimų, manau, labiausiai laukiu *Final Fantasy 12* ir, žinoma, PS3 pasirodymo.

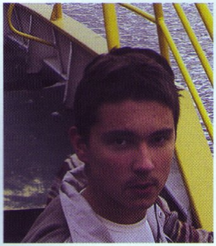
VA pradėjau skaityti maždaug nuo 2002-ųjų pabaigos. Pirkau tam, kad paskaityčiau *FiFa 2003* recenziją, o nuo to ir viskas prasidėjo =]. Iš pradžių pirkau dėl *PSone* žaidimų recenzijų, paskui buvo ilgas laiko tarpas, kai neskaičiau žurnalo, paskui pasitaikė proga pabandyti parašyt į VA ;].

Iš visų rašytų straipsnių labiausiai įsiminė pirmasis. *Fifa Street*. Galbūt dėl to, jog jis buvo pirmas, labai nervinausi, kad tik ko nepadaryčiau blogai...

Naudodamasis tokia proga norėčiau visiems palinkėti gero laiko, praleisto su žaidimais, tuo pačiu per daug neįsijausti į virtualųjį pasaulį =].

ABOUT ME

Dante



Sveiki.

Realybėje esu žinomas kaip Vytautas Lukaševičius. Šiuo metu gyvenu Vilniuje ir kol kas dar mokausi. Žinoma, didžiąją mano gyvenimo dalį užima mokslai, todėl laisvo laiko, nors ir gaila, ne visada lieka. O jei išpuola laisvadieniai, stengiuosi juos išnaudoti skaitydamas, eidamas į kiną arba susitikdamas su draugais. Kaip ir daugelis mėgstu keliauti, sportuoti, klausytis muzikos ir t. t. O kalbant apskritai — esu paprasčiausias žmogus. Niekuo nesiskiriu ir nesistengiu skirtis iš kitų. Na, galbūt tik savo pomėgiu rašyti ;).

Žaidimais domiuosi beveik vienuolika metų. Pradėjau žaisti nuo *Sega Master System* konsolės. Mėgstamiausias žaidimas tuo laikmečiu buvo *Power Strike II*, o vėliau, išėjus *SNES, Sega Mega Drive* konsolėms, perėjau prie šiek tiek platesnio žaidimų asortimento. Čia jau, aišku, žaidžiau įvairiausius *Contra, Spy vs. Spy* ir t. t. Kalbant apie *Sega Mega Drive*, labiausiai norėčiau išskirti garsiojo Sonico seriją ir mėgiamiausią konsolės žaidimą — *Comix Zone*. Vėliau buvo gana ilga pauzė, po kurios iš karto perėjau prie personalinio kompiuterio ir jo tuo metu siūlomų žaidimų. Taip jau išėjo, kad *PSone* praleidau, tačiau su kaupu atsigriebiau 2001-aisiais metais įsigijęs *PS2* konsolę. Jei kam įdomu, pirmasis mano *PS2* konsole žaistas žaidimas buvo Jak and Dexter. Žinoma, kuo toliau, tuo daugiau žaidimų konsolei gamindavo, vis labiau suprasdavau, kaip teisingai nusprendžiau nusipirkdamas *PS2*. Pats įsimintiniausias *PS2* žaidimas, mano nuomone, Primal. Nežinau, kodėl. Galbūt ta nepamirštama atmosfera, veikėjai, siužetas? Šiaip ar taip, nelabai seniai įsigijau ir *Xbox* su *GameCube*. Tačiau net ir tokiu atveju geriausia konsole laikau PlayStation 2.

Mėgstamiausi mano žanrai yra veiksmo, nuotykių bei *RPG*. Šiuo metu bandau po truputį žaisti ilgai lauktą *Shin Onimusha: Dawn of Dreams*, o iš labiausiai laukiamų norėčiau išskirti *Kingdom Hearts II ir Final Fantasy XII*, kurio laukiu jau apie ketverius metus. Taip pat nekantrauju pamatyti *Tomb Raider Legends, Tales of Legendia* ir, jei tai dar netapo butaforija, *StarCraft: Ghost*.

VA PlayStation skaitau nuo pirmojo numerio. Kadangi buvau aršus *PS2* propaguotojas, labai apsidžiaugiau, kad pagaliau atsirado publicistinis leidinys, kalbantis apie tai viešai. Prie kolektyvo prisijungiau 2004-ųjų metų gegužės mėnesį. Mano debiutas — *Onimusha: Blade Warriors* recenzija. O dėl mano sprendimo rašyti į *VA PlayStation*... Hm, seniai norėjau kaip nors atiduoti duoklę *PS2* konsolei, todėl pamaniau, kad skelbdamas apie ją ir jai skirtus žaidimus kitiems padėsiu žmonėms surasti ir pripažinti konsolę. Labiausiai patikusi mano recenzija? Turbūt tokios neturiu. Nei viena mano rašyta recenzija man nepalieka gero įspūdžio — visose galima ką nors tobulinti, keisti, gerinti. Bet jei pasirinkti būtina, spėju, kad tai būtų *Killer 7*. Vienintelė mano recenzija, kurią parašiau mėnesį anksčiau, nei reikėjo, ir praktiškai vienintelis žaidimas, apie kurį galėjau pasakyti tikrai daug.

Norėčiau padėkoti visiems Jums, kurie vis dar esate su mumis ir nepaisydami skaudžių ar malonių permainų skaitote *VA PlayStation*.

Ačiū.

DIZAINO POKYČIAI

Toks žurnalas gyvavo pakankamai ilgai. Jau po pirmųjų kelių numerių jis keliais puslapiais pastorėjo, pradėjome dėti daugiau naujienų, labiau išskirti žaidimų ir verslo naujienas. Iš pirmųjų numerių verta išskirti septintąjį 2002-ųjų numerį, kuriame rašėme apie *Medalf of Honor: Frontline*, o specialų *artwork'ą* viršeliui gavome tiesiai iš *Electronic Arts*. Čia reikėtų prisiminti ir dar kartą padėkoti mūsų ilgamečiams draugams kompanijoms *GPX* ir vėliau *GNT*, jų atstovams Dainiui Urbanavičiui, Žilvinui Svitojui ir dabartiniam mūsų bendraminčiui Andriui Kubiliūnui. Taip pat už palaikymą nuo pat pirmojo numerio dėkojame „Baitukui".

Smarkiau žurnalas „ūgtelėjo" lygiai po metų. Netrukus pradėjome išskirti ne tik vieną kurį nors žaidimą numeryje, bet ir kaskart paruošti kokią didesnę ar mažesnę temą. Dabar tai atrodo keista ir smagu, mat pirmuoju „Mėnesio žaidimu" tapo puikusis *trash* stiliaus atstovas *War of the Monsters*, o pirmąja išskirta tema — taip pat žaidimas *Devil May Cry 2*. Jau po poros numerių, po šių naujovių nusprendėme drastiškai pakeisti

žurnalo išvaizdą. VA dar šiek tiek pastorinome ir išleidome plačiausiu spaudoje įmanomu formatu, kurį naudojome iki pat praėjusių metų pabaigos.

Baigiant apie dizaino ir išvaizdos pakeitimus norime prisiminti ir padėkoti visiems žurnalo dizaineriams. Ilgą laiką nuo pat pradžių dizainą kūręs Artojas leido porai numerių pasireikšti Ryčkos dizainerio gabumams, vėliau vėl darbai buvo perskirstyti. Po Artojo už dizaino vairo sėdo Arūnas Aleksandravičius, vėliau porą numerių tvarkė Andrius Bučinskas. Ilgą laiką su maketu darbavosi Gediminas Lukavičius ir maždaug nuo praėjusių metų vidurio dirbame su Sauliumi. Labai dėkojame visiems už idėjas, fantaziją ir nemigo naktis ;).

AUTORIŲ ROTACIJA

Nuo dizainerių peršokime prie pačių svarbiausių žurnalo žmonių — autorių. Kaip žinote, pradžioje žurnale rašėme keliese. Vilniečių komandai atkritus, teko smarkokai padirbėti norint deramai užpildyti žurnalą. Tad labai apsidžiaugėme gavę kritikos kupiną Žygio laišką bei kartu recenziją pabandymui ir iškart nusprendėme jam skambinti. Net nepagalvojome, kad buvo jau vėlus metas :). Nors Žygį šiek tiek išgąsdinome, jis prisijungė prie mūsų. Vėliau nusprendėme paskelbti visuotinį autorių konkursą, kurį laimėjo Pjovėjas ir taip pat ilgą laiką pasakojo apie žaidimus (gaila, nesugebėjome jo ir kitų pasitraukusių iš žurnalo autorių pagauti ir paprašyti pasipasakoti). Dar vėliau prisijungė ID, po kurio laiko beveik vienu metu debiutavo Epic ir Dante — populiariausias praėjusiais metais išrinktas autorius (visos apklausos detalės kitame numeryje). Labai Ryčkos ir Artojo gyvenimą palengvino ilgą ir išsamų laišką į redakciją parašęs Alex, kuris prisidėjo ir iki šiol prisideda ne tik recenzijomis, bet ir visokiausiomis naujienomis ir kitais straipsniais. Taip pat trumpai Klasikos rubrikoje ir keliais įdomiais palyginamaisiais straipsniais buvo šmėkštelėjęs Adomas. Kurį laiką rašė (ir dabar kartais parašo) Marčius. Vėliausiai prie mūsų prisijungę autoriai: GrayFox, mOS, Leon, P-Man. Taigi, vieni ateina, kiti išeina. Praėjusių metų pabaigoje iš žurnalo puslapių pasitraukė Artojas. Iš baltų popieriaus laukų iškeliavo arti į neaprėpiamas interneto platybes, jį dažnai galite sutikti didžiausioje ir populiariausioje Lietuvoje žaidimų svetainėje *www.games.lt*.

Visiems buvusiems, esamiems (ir būsimiems ;)) autoriams nuoširdžiausios padėkos ir linkėjimai neprarasti ūpo žaisti, pasakoti savo įspūdžius, patyrimus, girti ir peikti naujus ir klasikinius žaidimus.

Tiek istorijos ir prisiminimų. Tikimės, kad nė vieno nepamiršome. Be šios bendros istorijos galite pasiskaityti daugelio autorių pasakojimus apie save ir pasižiūrėti keletą nuotraukų, kur gyveno ir gyvena VA redakcija. Iki kitų jubiliejų!

KOLOSALI KELIONĖ PER PASAKĄ...

Kūrėjas: Computer Entertainment Inc

Leidėjas: Sony Computer Entertainment Europe

Data: 2006-02-17

Žanras: veiksmo-nuotykių

Platformos: PS2

Alex

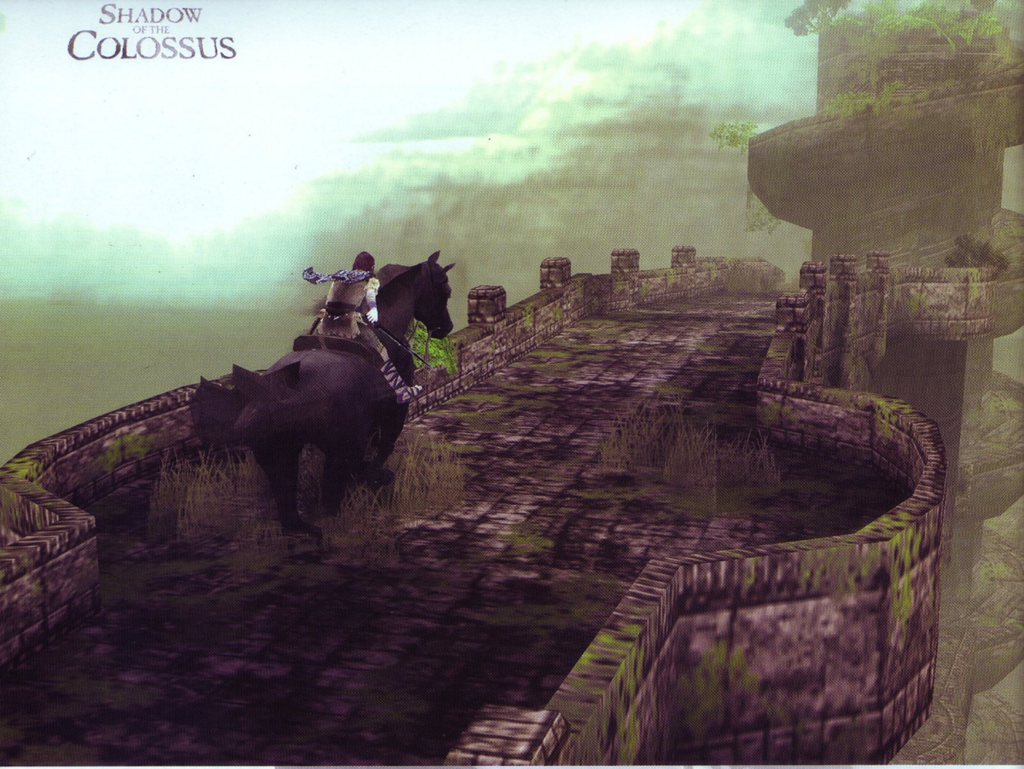
Nuotykių žaidimas *Ico*, pasirodęs 2001-aisiais metais, iš karto tapo tikru šedevru. Nepaisant, atrodo, nesudėtingo siužeto, dėl atmosferos gilumo ir grafikos grožio jis tapo vienu emocingiausių ir geriausiai įsimenančių tų laikų žaidimų. Ir tuo, kad toks žaidimas sulauks tęsinio, praktiškai niekas neabejojo. Štai tik laukti teko ilgokai — vidinės *Sony Computer Entertainment Japan* studijos kūrėjų komanda iš 30 žmonių darbavosi su tęsiniu *Shadow of the Colossus* beveik trejus su puse metų. Bet laukti buvo verta: kūrėjai sugebėjo pranokti patys save ir vadovaujami kultinių žaidimų dizainerių Fumito Ueda ir Kenji Kaido sukūrė naujame žaidime visiškai unikalią atmosferą, palyginamą tik su ta, kurią galima sutikti epiniuose Holivudo filmuose.

Žaidimo siužetas, jo istoriniai ir magiški elementai buvo surinkti ir kruopščiai patikrinti. Su dizaino koncepcija darbavosi geriausi japonų stilistai, o garso takelį parašė garsusis Kow Otani, žinomas iš daugelio animė serialų. *Shadow of the Colossus* priverčia žaidėjus pasinerti į pasakišką pasaulį ir gyventi pagrindinio veikėjo gyvenimą. Žaidimas buvo kuriamas naudojant tuos pačius būdus ir technologijas, kaip ir šiuolaikiškame kine. Akivaizdu, kad kūrėjai galvojo ne apie pasyvų žaidėjų dalyvavimą siužete, o apie veiksmus, kuriuos žaidėjas norėtų atlikti, jei stebėtų nuotykinį filmą kino teatre ir norėtų tapti pagrindiniu veikėju.

Įjungus *Shadow of the Colossus*, jau nuo pirmųjų minučių tampa aišku — *Ico* kūrėjams naujame projekte pavyko atkartoti turbūt svarbiausią originalo savybę — atmosferą. Gamtovaizdis, labiau primenantis tapybą nei kompiuterinę grafiką, didinga pusiau sugriautų pilių architektūra, tyli vienatvės melancholija ir praradimo liūdesys — viskas yra ten, kur turi būti. Vienareikšmiškai esame tame pačiame pasaulyje, kur vyko *Ico* įvykiai. Bet štai istorija mūsų laukia visiškai kitokia. Pagrindinis veikėjas nori atgaivinti savo numylėtinę, bet tam jam reikia sunaikinti 16 Kolosų (*Colossus*). Kartu su savo ištikimu žirgu Agro herojus pradeda pavojų kupiną kelionę...

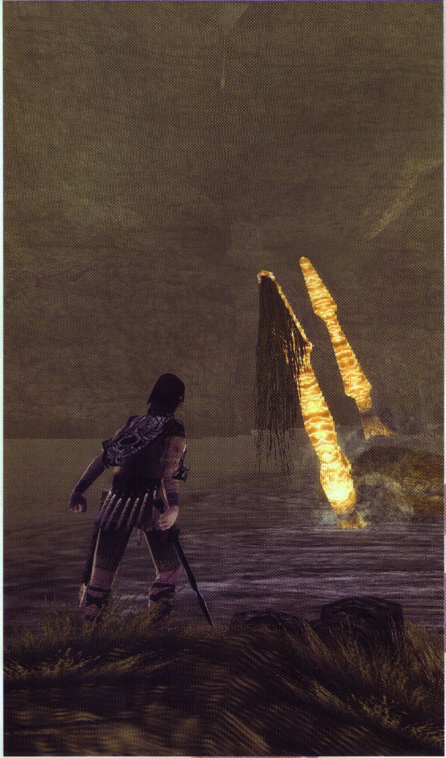
Vietoj slėpyklų tyrinėjimų, mūšių su monstrais ir vaiduokliais, jums teks kopti Kolosų kojomis, kūnais ir tyrinėti juos siekiant surasti jų silpnąją vietą, kad paskui nukautum. Iš pirmo žvilgsnio dažnai atrodys, kad priešininkas yra nesužeidžiamas — taip grėsmingai atrodo kiekvienas gigantas — ir bet koks jo judesys neša mirtį... Tačiau nukauti priešą galima, o su kiekvienu kritusiu Kolosu žaidėjui atsiveria naujas epinės istorijos puslapis ir atsiranda kur kas gilesnis jo misijos supratimas...

Šiame žaidime labai mažai veikėjų; bet jų stoką puikiai kompensuoja mus supantis gyvas pasaulis. Upės, uolos, debesys tarsi gyvos būtybės kalbasi ir nurodo kelią stengdamiesi padėti. Bet visi šie *adventure* elementai yra tik preliudija siautulingiems mūšiams su Kolosais. Visa žaidimo mechanika paklūsta vienai idėjai — yra pagrindinis veikėjas, yra „mieganti gražuolė" ant altoriaus, yra Kolosas, kurį reikia nugalėti. Viskas. Jokių papildomų *NPC*, kurie skundžiasi savo gyvenimu ir suteikia naujų užduočių, jokių monstrų išankstiniam pasistiprinimui ar lygio kėlimui. Ir net inventorius labai paprastas, mūsų herojus privalo pasikliauti tik kardu, lanku ir savo galva. Trumpai „geimplėjų" galima apibūdinti taip: gauti užduotį eiliniam Kolosui sunaikinti, surasti jį plačiame žaidimo pasaulyje, atrasti jo silpnąją vietą ir užmušti. Šis spartietiškas minimalizmas gali kelti nerimą kai kuriems iš jūsų, bet tik tol, kol nepamatysite, KAIP visa tai realizuota grafiškai. Kai kurie žmonės jau vadina šio žaidimo grafiką *next gen*.



Shadow of the Colossus visiškai atitinka šiuolaikiškiausius standartus, palaiko progresyvųjį skenavimą ir *widescreen*. Kartais net atrodo, kad kūrėjų iš *Sony* projektas tiesiog nepaiso jų konsolės techninių apribojimų, taip gerai yra optimizuotas žaidimo kodas. Manote, kad *PlayStation 2* nesugeba apdoroti ir atkurti milžiniško vientiso pasaulio, kad jos dalia — nedideli „kambariukai"? Pasitikite pasakiško grožio didžiules erdves, galinčias konkuruoti su geriausiomis plataus masto *RPG*! Maža to, *loading* užrašą galima išvysti tik prieš kai kuriuos klipus, kadangi beveik visą laiką sistema „pakrauna" duomenis iš disko dinamiškai (*stream*). Reikia pripažinti *Sony* programuotojų meistriškumą — jiems pavyko tą realizuoti idealiai, košmarus su prieš pat nosį atsirandančiais objektais kaip susiduriame *GTA* arba *Dragon Quest VIII*, galima sėkmingai pamiršti.

Jokių priekaištų neturiu ir stulbinančio grožio animuotiems veikėjų modeliams: ir pagrindinis herojus, ir mergina, ir arklys atrodo labai tikroviškai. Tačiau tikrąjį sukrėtimą patirsite pamatę pačius Kolosus — štai kur autoriai sublizgėjo. Dangoraižius primenantys priešai tikrai milžiniški, jų siluetai gali užstoti visą dangaus skliautą. Jaučiasi, kad su jais menininkai dirbo ne vieną ir ne du mėnesius — fantasmagorinės akmeninių nuolaužų, mechaninių dalių ir gyvo kūno kailiniuotos kombinacijos ne tik kursto baimę, bet ir

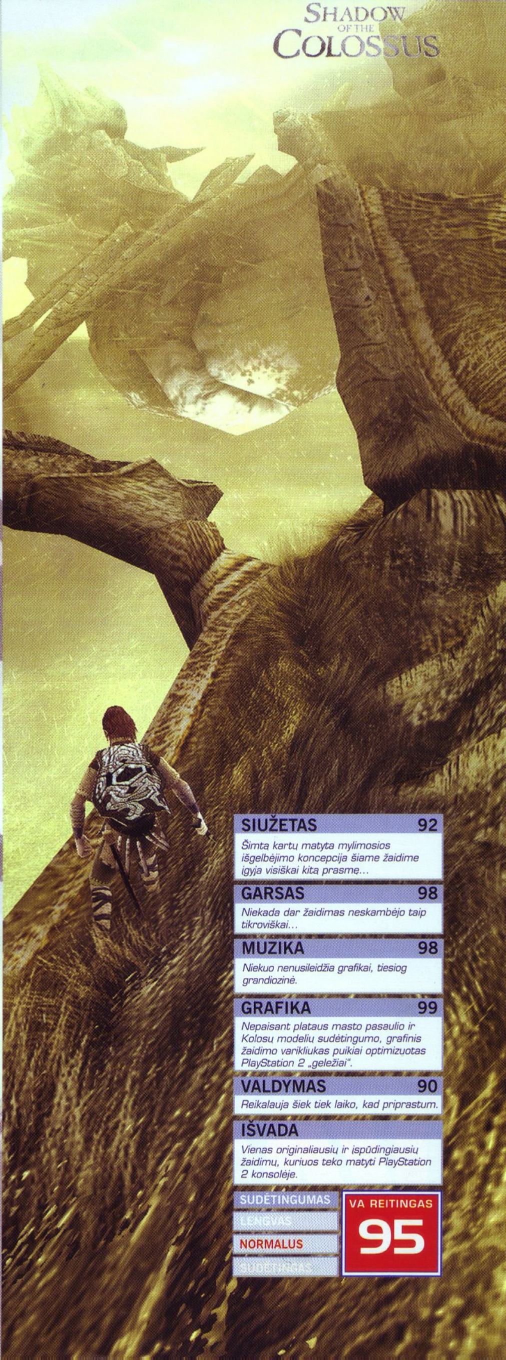


pasižymi kažkokiu mistiniu patrauklumu, antgamtiniu grožiu. Modelių detalizavimas yra stulbinantis: vilna, kūno raukšlės, akmeninės išaugos, šarvai — viskas savo vietose. Būtent šie kūnai tampa tikru galvosūkiu, kurį reikės tyrinėti, žaidėjams bandant surasti eilinio Koloso Achilo kulną.

Vienintelio priekaišto nusipelno kamera — kritiškais momentais ji elgiasi ne visai užjaučiančiai, tačiau L1 mygtuko ir dešinės analoginės rankenėlės pagalba ją galima nesudėtingai „įtikinti".

Visi, žaidę *Ico*, tikriausiai pamena, kad muzikinis apipavidalinimas minimalistinis. Tik pačiais atsakingiausiais momentais girdėjome muzikinį pastiprinimą kitu laiku girdėdami neaiškius „foninius" garsus. *Shadow of the Colossus* taip pat naudojama panaši sistema — ramesnis pasaulio tyrinėjimas vyksta santykinėje tyloje (girdisi vėjo ūžimas, kanopų caksėjimas, lapų šlamesys...), tačiau klipų ir mūšių metų įsijungia atitinkama muzika. Jos kokybė, už kurią atsako jau minėtas Kow Otani, yra tiesiog nepriekaištinga — permainingo tempo orkestrinės melodijos, kurios sugeba puikiai pabrėžti dramatiškiausius momentus.

Kompanija *Sony* eilinį kartą padovanojo savo konsolės savininkams tikrą perlą. Jeigu video žaidimų pasaulyje ir yra meno kūrinio sąvoka, tai žaidimas *Shadow of the Colossus* pelnytai gali į jį pretenduoti. Geriausių Ico tradicijų tęsėjo pasirodymas tapo ryškiausiu įvykiu žaidimų industrijos istorijoje. Tokio lygio žaidimai pasirodo nedažnai, tačiau ilgai laukti buvo verta. Žaidimą drąsiai rekomenduoju ne tik *adventure* ir *action* mėgėjams, bet ir visiems *PlayStation 2* savininkams. Išbandykite šį žaidimą, galimas dalykas, jis taps tikra jūsų kolekcijos puošmena. Būtent tokie projektai judina industriją į priekį ir palieka ilgiems metams malonius prisiminimus atmintyje.



SIUŽETAS 92
Šimta kartų matyta mylimosios išgelbėjimo koncepcija šiame žaidime įgyja visiškai kitą prasmę...

GARSAS 98
Niekada dar žaidimas neskambėjo taip tikroviškai...

MUZIKA 98
Niekuo nenusileidžia grafikai, tiesiog grandiozinė.

GRAFIKA 99
Nepaisant plataus masto pasaulio ir Kolosų modelių sudėtingumo, grafinis žaidimo variklikas puikiai optimizuotas PlayStation 2 „geležiai".

VALDYMAS 90
Reikalauja šiek tiek laiko, kad priprastum.

IŠVADA
Vienas originaliausių ir įspūdingiausių žaidimų, kuriuos teko matyti PlayStation 2 konsolėje.

SUDĖTINGUMAS
LENGVAS
NORMALUS
SUDĖTINGAS

VA REITINGAS
95

Tarp žiežirbų ir svylančio metalo

Jak X: Combat Racing

Kūrėjas:	Naughty Dog
Leidėjas:	SCEE
Data:	2005-11-04
Žanras:	kovinės lenktynės
Platformo	PS2

Dante

Sėdžiu ir spėlioju, prie kokio dar hito pavadinimo galima būtų prirašyti žodį „racing“? Galbūt „King Kong racing“? Hm, ne. Manau, kad būtų pernelyg žiauru. Sakyčiau — Mario, bet šis herojus jau ir taip turi dešimtis saviraiškos būdų, praleidžiam. Kurį laiką buvau apsistojęs prie minties, kad visai neblogą racing galima būtų „padaryti“ iš DBZ frančizės, bet vėliau tokią mintį atmečiau. Nesakysiu, kodėl. O grįžtant prie reikalo, tai pradėsiu paprastai — Jakas ir Deksteris grįžo. Beje, šį kartą su naujais ratais ir nauju nuotykių troškuliu. Gal pagaliau ir paskutiniu?

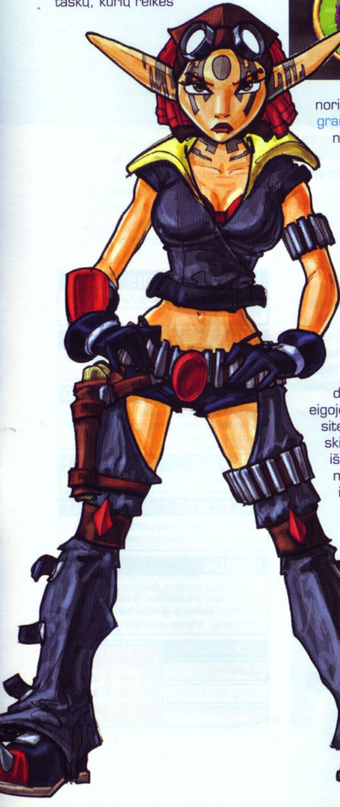
Naughty Dog, ankstyvaisiais savo gyvavimo metais džiuginusi mus Crash serijos žaidimais, persikėlė į kitą lygį ir pradėjo „kepti“ Jak and Dexter trilogiją. Jai pasibaigus, išleido viską jungiantį filmuką ir nusprendė pasipelnyti atversdama dar vieną puslapį veikėjų istorijoje. Šį kartą — lenktynės. Ir tik lenktynės. Tikrai apmaudu dėl to, nes integruoti klasikines serijos detales būtų buvę visai ne pro šalį. Bet taip jau yra ir nieko aš čia nepakeisiu. Galiu tik pasidžiaugti, kad kūrėjai nusprendė pradžiuginti savo gerbėjus dar viena, tikrai kokybiškos serijos dalimi.

NUODAI, ARBA DINGSTIS ATSISĖSTI UŽ VAIRO

Taip ir gyveno visiems bent kiek pažįstami herojai po paskutiniosios trilogijos dalies. Tačiau nuotykiai niekada neapeina jų ratu, todėl pasiruoškite — dar viena, šviežiai „iškepta“ istorija jau pakeliui. O prasidėjo viskas gana paprastai. Pasirodo, antrojoje Jak dalyje nužudytas įtakingas ginklų gangsteris turėjo dukrą, kuri aplanko pagrindinius herojus ir pasiūlo išgerti tėvo garbei. Žinoma, vynas buvo užnuodytas, ir tuojau atsiradusi numirėlio

holograma pradeda diktuoti žaidimo salygas. O jos labai paprastos — Jakas laimi visas keturias lenktynių taures ir gangsterio samdiniai duoda visiems apnuodytiems priešnuodžių. Kadangi apnuodytų daugiau, nei reikia, lenktyniauti veržiasi ne tik Jakas bei jo neatsiejamas partneris Dexteris, bet ir likę herojų draugai. Čia pat susidaro ir gana solidus oponentų skaičius, todėl liūdėti neteks.

Lenktynės, jei jau prakalbome apie jas, bus sudarytos iš keturių taurių: raudonos, žalios, mėlynos ir raudonos bei varžytuvių dėl jų. Kiekvienos taurės varžybos sudarys apie 25 procentus viso single player režimo. O minėtuosius 25 procentus atitinkamai įveiksite preliminariai per tris valandas. Aš visą single player režimą sužaidžiau per 11 valandų, tačiau visose varžybose surinkau aukso medalius. Be aukso galėsite gauti sidabrą arba bronzą, bet atitinkamai gausite ir mažiau taškų, kurių reikės norint dalyvauti finaliniame gran prix, skirtame kiekvienai iš taurių laimėti.



PIRŠTŲ LAUŽYMAS

Su žaidimo idėja jau susipažinta, todėl pats metas aptarti visą mechaniką ir idėjos įgyvendinimą. Iš pradžių pati smagiausia ir saldžiausia dalis — automobiliai. Iš viso jų bus 12 ir du papildomi bonus'ų parduotuvėje. Pirmuosius dvylika atrakinsite žaidimo eigoje, o likusius du nusipirksite. Taip pat mašinos bus skirstomos į klases, kurių iš viso bus trys. Automobiliai nėra labai geros išvaizdos, bet svarbiausia — greitis ir variklio galingumas. Žinoma, galėsite keisti spoilerius, ratlankius, bamperius ir kitus būdingus aksesuarus. Vienų bus daugiau, kitų mažiau, tačiau užtekti turėtų bet kokiam skoniui. Mašinų dalis atrakinsite įveikdami varžybas, o štai galingumą, greitį ir visa kita tobulinsite už pinigus, laimėtus po kiekvienų varžybų. O kai varžybos prasidės, prasidės ir pirštų laužymas. Vos įsijungs žalia šviesa, visi pasileis į priekį, taranuos, stumdysis ir bandys pasiekti vieną iš trijų kapsulių — raudoną, mėlyną arba geltoną. Gavę mėlyną, spausite L2 ir stengsitės niekur neatsitrenkti, nes tai ne kas kita, kaip turbo, arba jaunimo vadinamas „nosas". Atradę geltoną kapsulę galėsite džiūgauti — tai puolamieji ginklai. Kulkosvaidžiai, granatos, net sekiojančios raketos. Tuo tarpu pasiėmę raudoną kapsulę

DAXTER LENDA Į PSP

O dabar visi *Jak and Daxter* serijos arba *PSP* gerbėjai, sukluskit! Mažai girdėta, mažai matyta kūrėjų studija *Ready at Dawn* nusprendė imtis iniciatyvos ir ėmė kurti ekskliuzyviai *PSP* platformai skirtą žaidimą *Daxter*. Kūrėjai nusprendė, kad ištikimajam Jako draugui pats metas išlįsti iš šešėlio ir tapti savo žaidimo herojumi. Kiek teko žiūrėti *screenshot'ų*, žaidimas atrodo pakankamai kokybiškai. Kita vertus, daugiau informacijos kol kas nėra. O kadangi žaidimą kuria ne *Naughty Dog*, taip pat galimas fiasko. Pagyvensime ir pamatysime patys, juolab kad žaidimas JAV publikai žadamas jau kovo mėnesį. Išleidimo data Europoje kol kas nepaskelbta.

galėsite dėlioti minas, pilti ant kelio alyvą ar apsigaubti nepramušamu skydu. Vienu žodžiu, viskas vienaip ar kitaip pravers, tereikia gerai pritaikyti ir panaudoti. Beje, jei ilgai išsilaikysite nenumušti, jūsų mašina pradės liepsnoti violetine liepsna. Pradės ir ginklai, o tai reikš laikiną jų tobulėjimą. Tarkim, jei prieš tai galėjote pilti alyvos, dabar pilsite jos, vėliau ji užsidegs; jei galėjote daryti dūmų uždangas, tai pasiekę violetinę liepsną galėsite kelti elektrizuotus debesis ir t. t. Kaip matote, tikrai smagu ir įdomu, bet pirštams atsieis ne saldžiai.

GALIMYBĖS

Žaidžiant žaidimą turėsite progos pasimėgauti ypač geros kokybės video intarpais. Naughty Dog tikrai išmano, kaip juos teisingai ir tvarkingai pateikti. Bet neprasčiau pateiktos ir pačios varžybos. Ir jų bus tikrai įvairių — pirmam surinkti artefaktus, sušaudyti daugiausiai mašinų hologramų, laimėti eilinius circuit'us ar sprint'us ir t. t. Iš tikrųjų lenktynių yra labai daug ir įvairių, todėl nuobodulys niekaip neisivyraus. O dar kai pridedame video intarpus... Beje, jei kam nors neužteks single player, galima įsijungti ir multiplayer, kitokius režimus. Čia galėsite žaisti ir internete, ir split-screen. Secret'ų parduotuvėje galima bus įsigyti įvairiausių videoklipukų, papildomų aksesuarų savo automobiliui, piešinių ir koncepcijų galerijas, taip pat ir minėtąsias dvi mašinas.

ŽIEŽIRBOS

Šiek tiek apie grafiką. Pamenu, kad vos pasirodžius Jak II: Renegate žaidimui visi gyrė „geimplėjų" ir grafinę kokybę. Buvo sakoma, kad tai vienas iš geriausių grafikos pavyzdžių PS2 konsolėje. Galiu džiugiai pranešti, kad visi perlai išliko, o kai kurie net dar gražiau blizga. Visų pirma — kadrų sekos greitis. Tikrai malonu, kai viskas veikia stabiliai ir labai kokybiškai. Net ir tada, kai ekrane tikrų tikriausia liepsnų ir visokių efektų mišrainė. Taip pat teigiamą įspūdį palieka žaidimo aplinkos. Lenktyniausite įvairiausiose teritorijose, išmėtytose po Haven, Spargus ir Kras miestus.

Mašinų skleidžiami garsai, visi efektai ir kandžios frazės lenktynių metu nuteikia tikrai smagiai. O kai dar prisideda puikus garso takelis, priekaištų beveik nebelieka. Nebent tik šioks toks įvairovės trūkumas, kurį visaip bando užpildyti gerosios žaidimo savybės. Žinoma, kalbėti apie video intarpų įgarsinimą net neverta, viskas aukščiausio lygio. Taip pat buvo įdomu pasižiūrėti secret'ų parduotuvėje nusipirktą filmuką, kuriame prie žaidimo herojų galima buvo pamatyti ir juos įgarsinusius žmones. Įdomūs buvo ir kūrėjų komentarai, tiesa, viena ar kita scena.

SKIRIAMOJI LINIJA

Naughty Dog turėtų sustoti ir pradėti kokį nors naują projektą. Jei atvirai — sužaisti dar ką nors iš šitos serijos tikrai norėčiau. Net jei žaidimas būtų komercinis. Na, šiuo kartu mielai kviečiu visus lenktynių mylėtojus išbandyti naujausią Naughty Dog kūrėjų grupės žaidimą. Visiems, išsiilgusiems kažko greito, įdomaus ir įtraukiančio, žaidimas turėtų neabejotinai patikti, juolab kad dabartinėje rinkoje daug panašių žaidimų nė su žiburiu nerastume...

PIRMAS ĮSPŪDIS 94
„Užkabino" ir patraukė. Gerai užmegzta intriga.

SIUŽETAS 89
Kiek silpnesnis už senus serijos žaidimus, tačiau kokybė vis tiek išlaikyta.

MUZIKA/GARSAS 90
Įgarsinimui jokių priekaištų, o štai muzikinis fonas, kad ir koks geras, kartais pasidaro pernelyg įkyrus.

GRAFIKA 92
Gražu ir nepaprastai dailiai atlikta.

VALDYMAS 81
Kankynė... Bet iš visų galimų variantų, manau, kūrėjai pasirinko teisingiausią.

IŠVADA
Linksmas ir smagus žaidimas, skirtas geram laiko praleidimui. Greitos mašinos, pavojingi ginklai, įtemptos lenktynės... Viskas, ko reikia!

SUDĖTINGUMAS
LENGVAS
NORMALUS
SUDĖTINGAS

VA REITINGAS 88

Kongas — karalius?

Peter Jackson's King Kong

Kūrėjas: Ubisoft

Leidėjas: Ubisoft

Data: 2005-11-17

Žanras: veiksmo/nuotykių

Platformos: PS2, Xbox, GameCube, Xbox 360

Galbūt jau matėte naująjį filmą, vis dar sėkmingai ūžiantį mūsų kino teatruose. Gal dar ir nematėte. Bet kaip praktika jau ne kartą yra įrodžiusi, į žaidimus–filmų adaptacijas investuoti savo pinigus dažniausiai tenka drebančia ranka ir apimtam nežinomybės baimės. Tikimybė įsigyti kokybišką produktą nėra didesnė, nei išsukti kulką rusiškoje ruletėje. Ar jūs pasiryžę išbandyti?..

Žygis

Dabar pamėginkime (net mėginti nereikia) prisiminti „Žiedų Valdovo" trilogiją. Jei jaučiate jai kokių nors sentimentų, tai turėtumėte dabar pradėti skaityti atidžiau — prie King Kong žaidimo savo nagus yra prikišęs režisierius iš Naujosios Zelandijos Pyteris Džeksonas. Tikriausiai suprantate, jog tai didis žmogus, jei jo vardas net pavadinime akcentuojamas. Pastarojo suburta komanda artimai dirbo su žaidimo kūrėjais ir vien jau tai yra dėmesio vertas kokybės rodiklis.

Siužetas yra senas kaip pats pasaulis: kompanija nusileidžia lėktuvu į civilizacijos pamirštą salą. Tiesa, avarinėmis aplinkybėmis. Toje saloje gamta savotiškai užsikonservavusi, todėl veikėjus pasitinka vos ne priešistorinis pasaulis, kuriame valdžią turi dinozaurų dydžio padarai. Kad išsigelbėtų, komanda privalo ištyrinėti salą ir atrasti joje bent dalelę vilties. Siužetas paremtas kino filmu, tačiau atrasite ten nematytų vietovių, aptiksite šiokių tokių scenarijaus pakitimų. Viskas maksimaliai suderinta smagiam veiksmo žaidimui ir jums belieka mėgautis.

O pasimėgauti tikrai bus kuo: tris ketvirčius kūrinio sudaro pirmojo asmens šaudyklė.

Tarp kitko, itin graži šaudyklė. Bet tai ne viskas. Desertas — ketvirtis žaidimo trečiojo asmens perspektyva, svarbiausia — jau nebe Džeko, o paties Kongo vaidmenyje. Tokia įvairovė iškart žadina fantaziją ir, galiu pasakyti, jos vaisiai neturėtų būti labai nuo tikrovės nutolę. Žaidimas negali pasigirti ilga trukme, ji tėra šešios ar septynios valandos, tačiau jame visa, kas gera, sukoncentruota į visumą, kurios tikslas — žaidėją priblokšti nesustojančiu veiksmu, vaizdo bei garso efektais. Kad įgyvendintų tokį tikslą, kūrėjai nusprendė kiek apriboti žaidėją visiškai linijine istorija. Dėl to kūrinys kupinas netikėtumų ir nuolat palaiko įtampą. O pasirinkimų įvairovė... Jos gal ir nėra, tačiau mainais gauname tokią adrenalino dozę, kokios net labai norint nebuvo įmanoma gauti Vingio Parko atrakcionuose. Konkrečiau — tikras naujametinis fejerverkas. Stilingas ir turiningas.

Žinoma, fejerverkai nedarytų tokio didelio įspūdžio, jei negirdėtume jų sprogimų. Taigi čia garsas taipogi „pasiėmė" nemažą dalį kūrėjų dėmesio. Žaiskite su ausinėmis arba kuo geresnėmis kolonėlėmis ir smagumo faktorius šoktels į viršų dvigubai. Žemę drebinantys pabaisų riaumojimai bei beviltiškas pagrindinio veikėjo šnopavimas sudaro šiurpų kontrastą, užpildantį detalizuotai atkurtas džiungles gerą trilerį pralenkiančiais momentais.

Misijų įvairovė nenuteikia niekaip kitaip, kaip tik palankiai kūriniui. Trumpam prisiminkime, kad žaidimas tęsiasi ne daugiau nei septynias valandas. Tai dabar žinokite, jog tos valandos jums prabėgs ne ilgiau nei trys, kadangi kiekviena misija kažkuo išsiskirs ir įkvėps naujos energijos į „geimplėjų". Tai jūs veiksite vienas iš pirmos perspektyvos, tyrinėsite, šaudysite menko dydžio džiunglių gyvūnus, tai brausitės pro krūmus su savo komanda, ginsite ją nuo priešų, tai išgyvensite dramatiškus momentus plaukdami upe ar net patys iš už nugaros valdydami pabaisą, dar baisesnę už tas, nuo kurių kartais tekdavo sprukti.

Vis dėlto tai ne Naujųjų metų karnavalas, tad galite nesitikėti nesibaigiančių apkabų ar ginklų, sveriančių, kiek Honda Civic. Nors žaidimas savo tema fantastinis, aplinkybės bus pakankamai realios, taigi vienu metu galėsite laikyti tik vieną ginklą, (šaunamąjį arba lanką), taip pat pasiruoškite susidurti ir su kulkų ar strėlių stygiumi. Tuo atveju turėtumėte dėti į kojas, bet galite bandyti pergudrauti plėšrūnus maita. Jie niekuomet nebuvo abejingi geram mėsos kąsneliui, todėl jums bus leista nuvilioti žmogėdras toliau nuo savęs. Taip pat galėsite taupyti strėles, jų antgalius uždegdami ir taip darydami daugiau žalos savo taikiniams. Nors pernelyg į tas lankas neklysdamas, žaidimas visgi iš dalies išmokys išlikti monstrų kupinose džiunglėse. Ginklais, gudrumu ir bendradarbiavimu bus grįstas jūsų kelias į pergalę.

Turiu pastebėti, nors King Kong ir nepriskiriamas siaubo žaidimų kategorijai, baimės jis jums privarys pilnas kelnes. Nekalbu apie tikroviškas pabaisas ar tamsias džiungles. Turiu omeny ultra realizmą, kuris tampa vis didesne mada. Jūs nematysite sveikatos stulpelio, negirdėsite, kiek kulkų dar liko jūsų ginkle. Užtat jusite savo sveikatos būklę pagal kvėpavimo tankį ir ekrano spalvų paletę, o apytikslį kulkų skaičių balsu ištars pats veikėjas. Nemačiau nė vienos situacijos visame žaidime, kurios žmogus teoriškai negalėtų atlikti. Nebent griaučių naudojimas vietoj strėlių nebūtų toks paprastas, bet visa kita išlieka realybės rėmuose, užtat fantastinėje koncepcijoje.

Be abejo, vienas dažniausiai kylančių klausimų — kaip ten su pačiu King Kongu? Konstatuoju faktą, jog jį tikrai galėsite valdyti. Dėl didelių apimčių, linijiniai lygiai kartais rodosi jam ankštoki, todėl kamera kartais eina iš proto. Ji dažniausiai kabo Kongui iš nugaros virš pečių arba persijungia į fiksuotą kadrą iš kitos perspektyvos. Karalius Kongas žaidime susirems su kitais monstrais, mokės mojuoti letenomis, šokinėti, ką nors paimti ar sugriebti. Judesių arsenalas gal ir ribotas, bet turint omeny, kad žaisite su juo tik dalį viso žaidimo laiko, kliūti neturėtų.

Ir net neįsivaizduoju šios recenzijos, be odės ir fanfarų žaidimo išvaizdai bei garsui. Dinozaurus ir pabaisas galima drąsiai skelbti vienais gražiausių iš visų, kartoju — visų PlayStation 2 žaidimų. Detalizacija stulbina, o kinematografiškas viso gero pateikimas atima žadą. Aplinkos tikroviškos ir viskas blizga nupoliruota kokybe. Įspūdį dar sustiprina tiesiog idealūs garso efektai, priverčiantys visą džiunglių pasaulį apsigyventi jūsų kambaryje. Vietoje tuščių pagyrų žodžių pasakysiu paprasčiau — jūs privalote tai išgirsti.

Jei trokštate žaidimo, kurį galėtumėte rodyti kitiems kaip *PlayStation 2* galimybių pavyzdį, tai yra būtent *King Kong*. Vienas iš tų žaidimų, kurio reprezentacija nesukelia abejonių. Ir nors šen bei ten išdygsta nenupoliruoto „geimplėjaus" detalės, bendras įspūdis yra labai geras. Kongas vis dėlto — Karalius...

KONGAS KINE

Tokia proga negalime trumpai nepapasakoti didžiosios beždžionės istorijos kinematografe. Nors žaidimuose pilnavertiškai Kongas debiutuoja tik dabar, didžiajame kino ekrane jis pasirodė dar 1933-iaisiais metais. Režisuotas vieno garsiausių istorijoje režisierių Merian Cooper, filmas daugelio klasikos mėgėjų pripažįstamas kaip vienas įspūdingiausių ir geriausių visų laikų filmų. Po pirmojo pasirodymo į kino teatrus Kongas sugrįžo tik po daugelio metų, 1976-aisiais. Vyresni skaitytojai tikrai prisimins šį filmą, mat jis buvo vienas tų retųjų Vakarų filmų, kuriuos pro geležinę uždangą praleisdavo ir Sovietai. Mechaninė gorila, kuri ir buvo pagrindinis filmo „aktorius" buvo didžiausias visų laikų filmui sukurtas valdomas padaras, Kongo aukštis siekė daugiau nei 12 metrų (toks trijų aukštų „namukas"). Šis filmas po dešimtmečio susilaukė ir tęsinio. „King Kongas Gyvas" filme gorila ne tik buvo atgaivinta, bet ir susilaukė moteriškos lyties didžiosios gorilos draugijos. Ir štai pačioje praėjusių metų pabaigoje Kongas į kino ekranus sugrįžo vėl. Mechaninius maketus pakeitė stulbinantys kompiuteriniai efektai, į Kongo aplinką, matyt, kad žiūrovai geriau suvoktų Kongo dydį ir galią, įmesti visokiausi dinozaurai, tačiau esminė istorija ta pati — didelės beždžionės ir jaunos gražios merginos drama.

SIUŽETAS 92
Siužetas senas, bet nenuvalkiotas.

ĮDOMUMAS 91
Žaidimas kupinas netikėtumų ir paslapčių, tik spėk jų visų ieškoti.

GARSAS 98
Jei vadinčiau žaidimo garsą idealiu, tai tik tokį garsą.

GRAFIKA 90
Jei žaisite išjungę kambaryje šviesą, įsitaisysite paranoją.

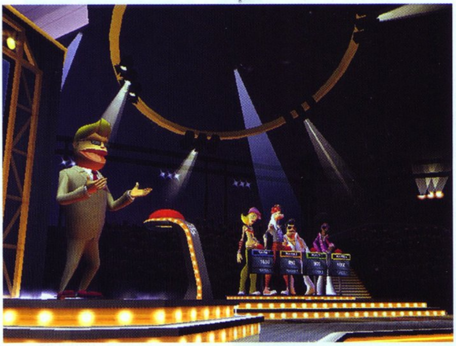
VALDYMAS 74
Kadangi visa kita nupoliruota, tai labai aiškiai juntamas kiekvienas trūkumas.

IŠVADA
Kaip fejerverkai — trumpai, bet įspūdingai. Neigiamas poveikis — po to daug veiksmo žaidimų savo išvaizda ar garsu gali rodytis menkaverčiai.

SUDĖTINGUMAS
LENGVAS
NORMALUS
SUDĖTINGAS

VA REITINGAS 88

Buzz, byp ir kva-kva-kva



Buzz! The Music Quiz

Kūrėjas:	Relentless Software
Leidėjas:	SCEE
Data:	2005-10-21
Žanras:	TV žaidimas
Platformos	PS2

P-Man

Kai kas nors kada nors paklausia „O kodėl Sony?", daugelis iš mūsų ima berti žodžius kaip žirnius į sieną. Todėl, kad... Ir prasideda gerųjų savybių ir pavadinimų vardinimas. Tačiau ar tikrai todėl? Gal priežastis — mes patys? Labiau, nei kartais pagalvojame?

Geriau pagalvojus, tiek Xbox gerbėjai, tik AK naudotojai turi daugybę kontrargumentų, jei pradedame vardinti žaidimų pavadinimus ar, neduok Dieve, technines charakteristikas. Kita vertus, kas yra Halo ar Forza palyginus su TUO, ką daro Sony? O jie TAI daro nuolat. Kažkada buvo Vib Ribbon, vėliau buvo Ico, Rez. Eyetoy, Konami Dancing Stage, Singstar... Protu nesuvokiamas originalių idėjų srautas nuotykių žaidimuose, revoliucinis požiūris į naujų žanrų formavimą... Dance matai, kameros ir mikrofonai... TAI, kas Sony Playstation (nesvarbu, 1, 2 ar 3) iškelia aukščiau nei sąvoka kompiuteris ar konsolė. TAI paverčia mūsų mylimą konsolę monumentu pramogoms ir laisvalaikiui. TAI išjudina tiek jauną, tiek seną, tiek žaidėją, tiek skeptiką, tiek guvuji, tiek paskutinį liurbį. TAI priverčia mus visus džiaugtis kiekviena diena ir garbinti tą nenuilstantį pramogų šaltinį, verčia keltis rytais žinant, kad bet kurią dieną gali būti sukurta kažkas naujo ir šokiruojančio, kažkas, kas priverčia žmones išeiti į gatves ir šlovinti jo vardą. Na, gal ne taip tiesiogiai... Bet dažniausiai TAI fiksuojama pasąmoniniame lygmenyje, štai

kodėl kiekvieną kartą paklausti „O kodėl Sony?“, mes verčiamės per galvą norėdami kuo aiškiau paaiškinti, kodėl gi. Tačiau to, kas taip didinga ir netelpa į suvokimo ribas, lengvai nepaaiškinsi. TAI reikia patirti. Ir kodėl aš apie TAI? Ogi todėl, kad jie vėl TAI padarė!

BUZZ YER BRAIN

Atrodytų siaubingai banalus sprendimas. Žaidimo dėžutė, dvd diskas ir keturi „bazeriai“. Žaidimas be originalaus ir šmaikštaus dizaino nepasižymi jokiomis techninėmis charakteristikomis. Siužetas? „Ugodai melodiju“, „Penktadienio muzikos šou“ (deja, be Riaubiškytės), „Buzz“. Kaip pavadinsi, taip nepagadinsi. Tai tiesiog muzikinis kvizas, klausimas — mygtuko paspaudimas — atsakymas. Na, kas gi čia tokio? Ogi nieko. Tik jis siaubingai įtraukiantis ir azartiškas, prie televizoriaus ekranų kaipmat suburiantis visus, esančius patalpoje. Vis dėlto tai interaktyvus muzikos šou. Ir jei patekimą į tokį

TRUMPAS „K.A.“ APIE BUZZ SU ŽAIDIMO KŪRĖJAIS!

K.: Kaip gimė Buzz?
A.: Sklando gandai, kad žaidimo kūrėjai planavo sukurti stalo žaidimą su pridedamu CD. Paskui paskaičiavo ir suprato, kad toks žaidimas bus per brangus. Taigi jie sugeneravo idėją ir paskambino *Sony*...

K.: Kokios TV laidos įtakojo Buzz! kūrimą?
A.: Pasak pačių kūrėjų, *Buzz!* labiau paremtas klasikinėmis „aukso amžiaus“ televizijos viktorinomis „Princas teisus“ ar *„Jeopardy“*. Tačiau šių laidų vizuali dalis neatitiko kūrėjų polėkio, tad *Buzz!* išvaizdą jie konstravo remdamiesi šių dienų stipriausiais „Kas Nori Tapti Milijonieriumi“ ar „X Faktorius“.

K.: Kokie muzikos žanrai ir kokios klausimų kategorijos yra žaidime?
A.: Muzika vyrauja nuo 1950-ųjų iki pat 2005-ųjų, taigi kiekvienas melomanas ras kažką sau. Dalis klausimų yra standartiniai, groja muzika ekrane, keturi atlikėjai ar dainų pavadinimai. Tokiu atveju tereikia pasirinkti teisingą. Tačiau vien tai ilgainiui sukeltų nuobodulį, todėl įmaišyta ir įvairesnių klausimų. Pavyzdžiui, grojant muzikai pateikti keturi istoriniai įvykiai, žaidėjas turi atpažinti dainą, prisiminti, kada ji buvo išleista, pažymėti istorinį įvykį, vykusį tais metais. Yra klausimų, kur priedainio eilutei trūksta žodžio; reikia atspėti, kokiame filme grojo daina ir t. t.
Be to, žaidime yra daug „etapų“, kuriuose keičiasi žaidimo tvarka. Kartais, pavyzdžiui, „Bombos“ ar „Pavok taškus“ režimuose tenka pastrateguoti ir pamąstyti, kurį žaidėją nuskriausti šią minutę būtų patogiau.

K.: Kiek ir kokių klausimėlių yra?
A.: Žaidime jų daugiau nei 5000 tūkstančiai. Tačiau tai dar ne viskas. Žaidimo procese kūrėjai surašė 41 parametrą, kaip turi būti parenkami NEteisingi atsakymai. Norėta, kad žaidime nekiltų tokių kvailų situacijų, kaip kartais nutinka tikroje televizijoje. Pavyzdžiui, jei žaidime gros *The Beatles*, jums bus pateikti 3 klaidingi variantai, jie visi savo grojimo stiliumi bus šiek tiek panašūs į *The Beatles*. Nei Celine Dion, nei Britney Spears šiuo atveju tarp klaidingų atsakymų nebus.

K.: Kuo remiantis sudarytas 41 parametras?
A.: Visų pirma buvo atsižvelgta į panašias grupes ir muzikos žanrus. Antrojo lygmens patikrinimas vyko rūšiuojant dainas pagal ritmiką, greitį, vokalistų ir instrumentų skaičių. Vėliau išskirtos dar kelios „išduodančios“ save savybės, solinės gitaros, pianino partijos ir t. t.

K.: Laidos vedėjas į nieką nepanašus. Kodėl?
A.: Pirmoji idėja buvo, kad tiek *Buzz!* vedėjas, tiek žaidėjai būtų žaismingi, primenantys lėlių teatro lėles. Vėliau buvo nuspręsta lėles pakeisti kiek žmogiškesniais personažais. Visus pakeitė, o vedėją pamiršo ;).

pat TV šou sunkina atrankos ar asmeninė baimė (kas, jei blogai pasirodysiu?), tai namuose jūsų nesulaikys niekas. Go on... Buzz in!

Sakoma: „Genialumas paprastume“. Būtent toks sprendimas buvo pasirinktas kuriant Buzz. Jums nereikės standartinių PS2 pultelių, kurie gąsdina žmones, jų nemačiusius. Kartu su žaidimu parduodami 4 alternatyvūs valdikliai „bazeriai“, turintys pagrindinį raudoną mygtuką Buzz'inimui ir keturis šalutinius atsakymui. Viskas! Įkišai savo mamai, žmonai ar močiutei į rankas „buzerį“, pasakei „Kai atpažinsi melodiją, spausk!“, pasirinkai, kurio laikotarpio muziką groja, ir žaidimas prasideda. Iš pradžių vangiai ir lėtai, nes visiems reikia apsiprasti, tačiau ilgainiui tempas auga. Kuo visa tai baigiasi, priklauso nuo žaidėjų. Būna, žmonės sveikina vienas kitą, būna, kad pasimuša... Bet niekas nepaneigs: visiems būna laaaaaaaaaaaaaabai linksma.

Žaidimas linksmas, azartiškas... genialus ir suderinamas su Eye Toy. Blogų savybių ar klaidų jame nėra, nes jis paprastas kaip trys kapeikos. Tai vienas iš tų žaidimų, kuriam nereikia jokių techninių charakteristikų, jis pats savaime yra geros nuotaikos. Tuo ir pabaigsiu.

P. S. Statistikos fanams ir norintiems žinoti daugiau, parankiojau įvairių dalykėlių. Ieškokite visur aplinkui.

SIUŽETAS	Buzz
GARSAS	96
MUZIKA	Daug
GRAFIKA	85
VALDYMAS	Buzz

IŠVADA
Savas interaktyvus muzikinis šou. Bomba paleidžiama keturiais raudonais mygtukais.

SUDĖTINGUMAS
LENGVAS
NORMALUS
SUDĖTINGAS

VA REITINGAS
95

Apgailėtina iš didžiosios A...

Crime Life: Gang Wars

Kūrėjas:	Konami
Leidėjas:	Konami
Data:	2005-09-01
Žanras:	veiksmo/muštynės
Platformo	PS2, XBOX

mOS

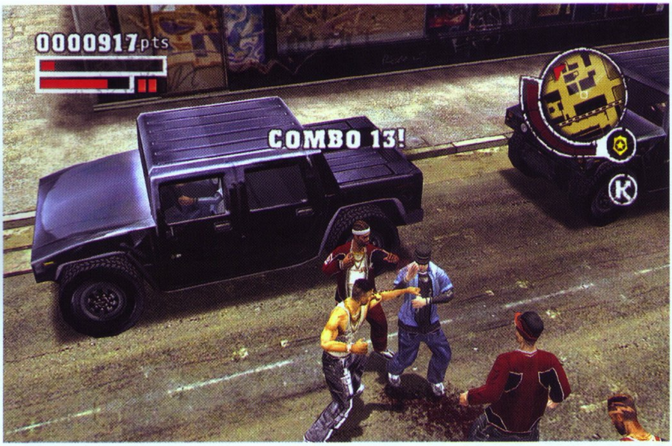
Crime Life... Gang Wars... Skamba viliojančiai, tiesa?.. Taip ir turėtų, juk pavadinimas parenkamas kuo gražesnis, šiuo atveju reikėtų sakyti — agresyvesnis. Iš dalies pavadinimas atspindi žaidimo turinį. Gatvės muštynės, persisunkusios krauju ir Amerikos juodaodžių slengu. Bet tik iš dalies...

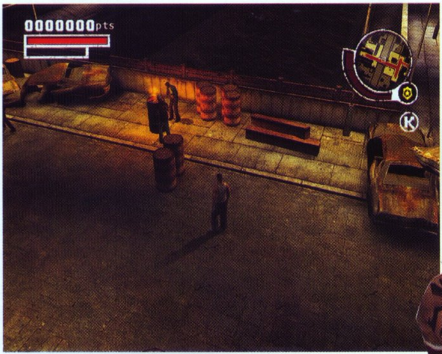
Perspėju: tekste bus DAUG daugtaškių ir „nuvažiavimų į lankas", bet žaidimas nieko geresnio ir nevertas. Kam reikalingi daugtaškiai, manau, suprantate, jei ne — suprasite tik prisilietę prie žaidimo. Taigi, važiuojam...

Istorijos pradžioje mūsų pagrindinis herojus, atsiprašau, koks ten sakėte jūsų vardas? Ne, neprašiau kalbėti garsiau... Tiesiog ištarkite tą vardą ŽMONIŲ KALBA! Aaa... Aišku, vis tiek nesupratau, bet dėkui už pastangas. Na, gal vadinkime jus Šunimi, kaip ir tie kampuoti (šį kartą šis epitetas nusako ne raumenų kiekį...) daiktai šalia jūsų. Na gerai, jie turi vardus — dekoracijos, o jūs tamsta taip pat. Hey, Dog. Lietuviškai — Šuo. Nuostabiai skamba, ar ne?

Taigi Šuo užsinori tapti vietinės gaujos nariu ir ateina į gatvės muštynes. Jose jam reikia nugalėti tos gaujos (pavadinkime ją Žiurkėmis) stipriausią vyruką. Manote, bus lengva? Nejuokaukite... Muštynių pradžioje jis nejudės (Mėgstate bokso kriaušes? O aš — ne) ir leis išbandyti visas

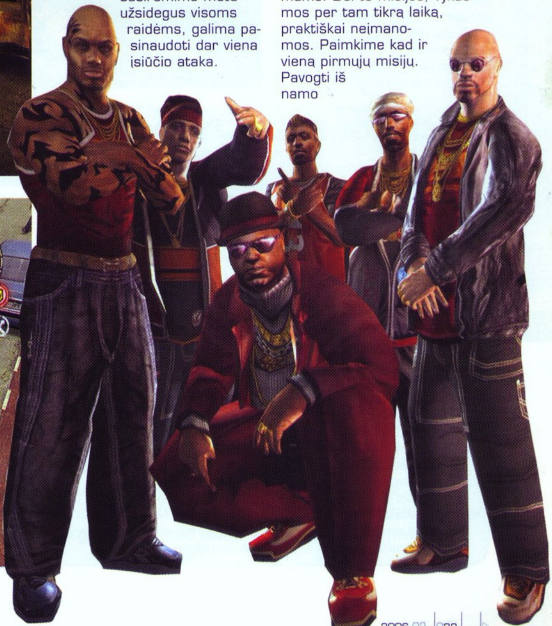
kombinacijas. Tas, kurios bus nurodytos ekrano apačioje. Ir atlikti reikės eilės tvarka. Nepadarei vieno kombo, apie kitą gali net nesvajoti. Visi smūgiai, apsisukimai ir imtynių veiksmai, manau, pasirodys juokingi bent kiek sportuojančiam žmogui. Viršutiniame dešiniajame kampe yra laukelis, kuriame pavaizduota mūsų veikėjo gyvybių skaičius, adrenalino stulpelis ir keistos raidės, sudarančios žodį R–A–G–E. A drenalino stulpelis pildosi mušant kitus žmones. Praeivius, kitos gaujos narius, policininkus — nesvarbu. Užpildžius bent dalį adrenalino eilutės, atsiranda galimybė panaudoti pribaigiamuosius kombo. Dažniausiai po jų tos kartoninės dekoracijos, vis besitaikančios nukristi ant jūsų, nebebus tinkamos naudojimui. Panaudojus pribaigiamąjį veiksmą, ekrano spalvos išbluks, vaizdas kiek





sulėtės ir stebėsime „Rembo iš Bruklino kvartalo" pasirodymą. Tiesa, vaizdai nebus itin gražūs, dažniausiai matysime laužomas galūnes, išsukamus sąnarius ar neatpažįstamai sudarkomus veidus. Dažnai naudojant pribaigiamuosius judesius R–A–G–E raidės po vieną užsidega raudonai, vieno susirėmimo metu užsidegus visoms raidėms, galima pasinaudoti dar viena įsiūčio ataka.

Ypatingai susijusi su vaizdu ir muštynėmis yra kamera. Ji, atrodo, turi visas blogiausias savybes. Nepaisant to, kad vaizdas ir taip yra tragiškai klaikus, ji mums rodo Tre (vis dėlto sužinojau Šuns tikrąjį vardą :)) nugarą stambiu planu. Dar blogiau tai, kad ji iš viso nepasiduoda jokiems nustatymams. Dėl to misijos, vykdomos per tam tikrą laiką, praktiškai neįmanomos. Paimkime kad ir vieną pirmųjų misijų. Pavogti iš namo



„gėrybes", kurios man pasirodė lyg alaus ar limonado buteliai, ir nunešti iki furgono. Kadangi aplink save matau tik kokius du žingsnius į priekį, o visas lygis vyksta prabangių namų kvartale, praėjimų daug, bet tik vienas baigiasi išėjimu į kitą gatvę, visi kiti — tvoromis. O tvoros čia statomos ne bet kokios. Per jas neperlipsi, jų nesulaužysi, bet dar įdomiau tai, kad jos yra begalinės! Bėgi į vieną pusę tol, kol baigiasi misijai skirtas laikas, o vis dar nepribėgi tvoros galo. Įdomi tokia situacija ;). Tiesa, dar vienas juokingas nutikimas... Atbėgus prie namo, tas gėrybes saugojo graži dekoracija, kažkiek primenanti moterį. Taigi mes su kitu gaujos nariu (kiek supratau iš gaujos vado — Didžiojo Šuns — šnekos, jis turėtų būti mano pusbrolis) gerai suplanavę visą alaus vogimo procedūrą puolėme veikti. Aš čiupau alų, o jis turėjo švelniai pasirūpinti panele. Deja, kai jau bėgau automobilio link, šone pamačiau tai, ko mažiausiai tikėjausi. Mažame langelyje man rodė vargšo pusbrolio kančias. Manau, tos panelės nesužavėjo jo komplimentai apie prilipusius prie nugaros ilgus plaukus, kurių spalvos nepasakytų niekas. Mano mylimas pusbrolis voliojosi ant žemės, o ta pakvaišusi pabaisa spardė jį taip žiauriai, kad nusprendžiau, jog kitus namus apšvarinsiu ir pats. Taip ir alaus daugiau man liks :).

OFICIALIOS ŽAIDIMO SAVYBĖS

Palyginimui pateikiame oficialiai pristatomas žaidimo ypatybes, vadinamų *feature* sąrašą. Tikėti mumis ar žaidimo viešųjų ryšių atstovais — čia jau jūsų pasirinkimas. Taigi:

– Pakilkite iki savo gaujos viršūnės, ir veskite savo gaują į kovas ir jai vadovaukite.
– Valdykite ir įtakokite savo gaują misijų metu.
– Stipri moralinė istorija. Į veikėjus orientuotas siužetas, sukurtas filmų ir TV scenarijų rašytojo (pavardė kažkodėl nenurodoma...).
– Daugiau nei 25 siužetinės misijos ir platus laisvų misijų pasirinkimas.
– „Smėlio dėžės" tipo žaidimas leidžia žaidėjui laisvai saveikauti su žaidimo pasauliu. Laisvo žaidimo metu galima vykdyti įvairias kriminalines užduotis.
– Unikali reputacijos skaičiavimo sistema.
– Dalyvaukite kovų čempionatuose ir vystykite savo įgūdžius, judėkite gatvėse. Išmokite ar atrakinkite naujus judesius čempionate.
– Puikūs audio efektai bei hip-hopo garso takelis, įtraukianti žaidimo pasaulio atmosfera.
– Tematika paremta dabartinių laikų miesto gaujų kultūra. (Šis epitetas beveik mėgiamiausias).
– Suteikia geriausių gangsterių filmų skonį. (O štai ir mūsų favoritas!)
– Sumaišytas veiksmas ir strategija su detalia siužeto linija.

Reikia papasakoti ir apie ginklus. Kokios gi gaujos be ginklų? Be abejo, visą laiką plikais kumščiais nelakstysime. Užmušus kokį vargšelį galima pasikelti jo turėtą ginklą. Pradžioje tai bus beisbolo lazdos, kastetai, peiliai... Šaltieji ginklai turi savo susidėvėjimo ribą. Tai reiškia, kad su tuo pačiu ginklu visą laiką lakstyti negalėsite. Kiekvienas ginklas turi savo smūgių limitą, jį pasiekus šis dings iš inventoriaus. Kiek vėliau bus galima gauti ir šaunamųjų ginklų, dujomis svaiginančių šautuvų.

Po akimis turėsime policijos ženkliuką. Panašiai kaip ir GTA serijos žaidimuose jis rodys, kokio stiprumo policijos pajėgos bando mus sugauti. Viena juostelė — paprastas policininkų susidomėjimas, nieko ypatingo. Antra juostelė — žmogaus medžioklė. Didelės policijos pajėgos mestos mūsų sulaikymui. Ir trečia juostelė — prisistato vyrukai iš greitojo reagavimo būrio.

Vienintelis dalykas, kiek pagerinantis tragišką Crime Life, yra muzika. Nors tokio stiliaus dainos patinka ne visiems (aš mieliau pasiklausyčiau Final Fantasy garso takelio), bet jos pritampa prie tos juokingai tragiškos žaidimo atmosferos. Pauzės meniu galima pasiklausyti visų žaidimo dainų, surūšiuotų pagal atlikėjus.

Manau, apie grafiką supratote iš pirmų eilučių, jei ne — jums to ir nereikia suprasti, bus tik blogiau. Todėl nebekartosiu apie žmonių formos dekoracijas ir kitokius pasaulio stebuklus.

Kiekvienas atsitikimas turi turėti logišką paaiškinimą, bet kaip Konami sugebėjo sukurti tokį žaidimą... Tiesa slypi kažkur anapus...

SIUŽETAS 40
...

GARSAS 40
Atsiprašau, galėtumėte kalbėti aiškiau? Aišku, ačiū...

MUZIKA 80
Bent muzika parinkta gerai.

GRAFIKA 40
Čia siena ar žmogus? :).

VALDYMAS 50
Ta prakeikta kamera niekaip nepasiduoda nustatoma...

IŠVADA
And the Westernisation of Japanese games grows ever stronger ;).

SUDĖTINGUMAS
LENGVAS
NORMALUS
SUDĖTINGAS

VA REITINGAS 50

Sielų kardo kelionė

Soul Calibur III

Kūrėjas: Namco

Leidėjas: Namco

Data: 2005-11-18

Žanras: muštynės

Platformos PS2

Praėjo net 10 metų po to, kai pirmą kartą pasirodė Namco muštynių žaidimas Soul Edge, davęs pradžią garsiai Soul Calibur muštynių serijai. Tuo metu karaliavusiai Tekken serijai, kuri siūlė išties įdomią ir nepaprastą muštynių techniką, reikėjo gero ir stipraus konkurento. 1999-aisiais metais Sega Dreamcast konsolė sulaukė Soul Calibur, kuris tapo ne tik vienu geriausiu muštynių žaidimu konsolėje, bet ir apskritai. Ir štai praėjus porai metų nuo antrosios dalies pasirodymo PS2, mes jau galime džiaugtis trečiaja dalimi, kurią garbingai siūlo išbandyti Namco.

Leon

Jei teko prikišti nagus prie pirmųjų Soul Calibur dalių, tuomet tik įsijungus jus pasitiks daugybė pažįstamų dalykų. Ilgai bandyti pratintis prie naujojo žaidimo neteks. Tačiau tuo pat metu jis siūlo ir daugybę naujų funkcijų, režimų ir galimybių parodyti savo tikruosius kovos sugebėjimus. Sąžiningai reikia prisipažinti, Soul Calibur III be problemų pretenduoja į vieno geriausių muštynių, kurias tik galima rasti rinkoje, žaidimų vardą. Tik gaila, jam dar trūksta norint tapti geriausiu iš tikrųjų.

Visų pirma tenka paminėti, kad Soul Calibur siūlys tris visiškai naujus personažus, taip iš viso sudarant net 30–ies kovotojų būrį. Nepaisant to, jog pradžioje beveik pusė kovotojų bus užrakinti po devyniais užraktais, tai yra stebėtinai didelis kiekis. Taip pat išliko ir senieji geriejі ginklai, kurių kovos funkcijos atspindės tiek Vakaruose, tiek ir Rytuose naudotus kovos stilius. Gudriai maišant paprastus smūgius su kitais judesiais gausime įvairius kombo judesius. Geriausia yra tai, kad neteks vargti su kiekvienu nauju kovotoju, nes visų jų specialių judesių atlikimo technika yra labai panaši ir norėdami staiga išbandyti kitą kovotoją, tai galėsite padaryti be didesnio vargo. Tačiau verta prisiminti, jog aukšto lygio kovos sistema skiriasi.

Ir Soul Calibur III, ir jo pirmtakus galėčiau pavadinti labai agresyviais žaidimais. Ne, tikrai ne dėl to, kad jie stengiasi agresyviai išsikovoti muštynių žaidimų rinkos dalį, bet dėl to, kad jame pagrindinis būdas nugalėti rimtą varžovą būdavo didesnis agresyvumas nei priešininko. Pasyvų ar blokuojantį žaidimą mėgstantys žaidėjai dažniausia būdavo priversti kęsti pralaimėjimo kartėlį, kol nepradėdavo keisti taktikos. Tik taip pavykdavo jiems išsigelbėti. Įvairūs kovos judesiai, kombo atakos būdavo agresyviojo žaidėjo pusėje. Soul Calibur III ne išimtis. Puikus sąsajos balansas, matytas senesnėse žaidimo dalyse, tiesiog negalėjo būti pernelyg daug pakeistas. Tai būtų grynų gryniausia šventvagystė. Tik prašyčiau nepagalvoti neteisingai ir greitai pamiršti tokį unikalų ir visuose muštynių žaidimuose esantį mygtuką — bloką. Be jo tapti geriausiu neįmanoma, o juo tapti, manau, yra kiekvieno iš jūsų tikslas. Tuo metu, kai jums pavyksta blokuoti savo priešininko smūgį, susikuria tiesiog unikali terpė staigiai ir galbūt mirtinai kontratakai. Beje, blokai kartais yra paskutinė gynybos linija kai kuriuose žemėlapiuose, kur yra galimybė būti išmestam iš ringo ir taip pralaimėti.

Prisėdus kiek ilgėliau pažaisti, labai greitai apima jausmas, kad tikriausiai sumaišei diskus ir įsidėjai senesnę versiją. Daugiausia tokius išgyvenimus patirti mums padeda iš seniau paveldėtos žaidimų animacijos. Tai galioja ir įvairiems smūgiams — kartais beveik nepajunti skirtumo nuo antrosios žaidimo dalies. Ginklai iš dalies taip pat ta pati stichija, tik čia jau galime kartais atrasti ir naujesnių elementų. Dar vienas žaidimo išskirtinumas „išlenda" paėmus pirmąjį ginklą į rankas. Žaidime nėra jokio kraujo ir taip galbūt net geriau: neprovokuojami prieš žaidimus nusistatę žmonės, o didelio nuostolio dėl to žaidimas tikrai nepatiria.

Nenorėdami žaidėjams pateikti visiško perdirbinio, kūrėjai pakrutino smegenis ir pasiūlė net tris naujus personažus. Pirmasis yra raumeningasis karys iš Egipto, vardu Zasalamel, kuris stoja į mūšį rankose turėdamas didelį dalgį. Tira — jaunatviškai žavi (kita — skonio reikalas) mergina, kurios pagrindinis ginklas vis dar lieka likimas. Tas didelis žiedas su aštriomis briaunomis yra tik priemonė, kad jos likimu niekas neabejotų. Trečiasis personažas yra Setsuka, kuri atrodo kaip japonų geiša. Jos rankose gali-

me pastebėti tokį didelį, gražų skėtį, kuris yra skirtas ne tik apsisaugoti nuo lietaus ar saulės, bet ir kovai su netikėtai užpuolusiais priešais. Iš vidaus ištraukiamas kardas leidžia ją tapatinti su kitais japonų kovotojais — Mitsurugi ar Taki.

istorijos pasakojimus, įterptus tarp kovų. Bus galimybė net pasirinkti savo kelionės kitą tikslą. Tačiau papildomo įdomumo, deja, visa tai nesuteiks. Dar bus galima išbandyti ir kitą istorijos režimą „Chronicles of the Sword", kuriame susipins muštynių ir realaus laiko strategijos elementai.

Kaip jau turbūt supratote, žaidimas atrodo tikrai padoriai. Labai dažnai galime džiaugtis tais 60 fps ir grožėtis puikiai 3D aplinkoje atrodančiomis kovomis. Geriau įsidėmėjus Soul Calibur III gali pasigirti, jog turi tikrai daug ką pasiūlyti žaidėjui nuveikti: nuo paprastų (paspaudus tiesiog greitojo starto mygtuką) kovų ar kovų su į svečius užsukusiu draugu iki galimybės išgirsti visą Soul Calibur istoriją, dar atrakinti visus veikėjus iki vieno. Pagrindiniame vieno žaidėjo režime pasirinkę vieną žaidėją turėsite su juo nugalėti visus kitus, kol susitiksite su pagrindiniu bosu. Šiame režime dar galėsite išgirsti ir priekaištų išsakyti nepavyksta ir kitiems žaidimo aspektams: ginklams, veikėjams ar kovų arenoms. Tai gražu, dinamiška ir tikrai verta išvysti. Muzikos elementai Soul Calibur III daugeliu atvejų išlieka tokie patys kaip ir senesnėse dalyse. Tik pažaidę neabejotinai turėtumėte prisiminti tarsi ne ten patekusias ir prie visų nederančias melodijas, kurios labai artimos Viduriniųjų Rytų melodijoms. Bet jos negadina, tik pagražina visą garsą, taip net suteikia žaidimui daugiau grožio.

Jei jums labai patiko antroji Soul Calibur dalis, tai trečioji yra skirta kaip tik tokiam serijos gerbėjui kaip jūs. Žaidimas išliko labai panašus, todėl tiesiog nėra dalykų, dėl kurių jis turėtų nepatikti. Tačiau jeigu panašaus žanro žaidimai niekada nebūdavo tie, kuriuos veržsaid žaisti, tuomet Soul Calibur III tikrai nepakeis jūsų nuomonės. Bet visiškai nesvarbu, patiks jums jis ar ne, nuo to blogesnė Soul Calibur serija tikrai netapo. Trečioji dalis yra karščiausias produktas muštynių žaidimų rinkoje šiuo metu.

PIRMAS ĮSPŪDIS 85
Tas pats senas, geras Soul Calibur. Achh, užplūdo nostalgijos jausmas...

GARSAS 89
Tokios melodijos, kokias dažniausiai klausome maldami kitiems veidus

SIUŽETAS 78
Įprastas muštynių žaidimui, nors norėjosi kažko naujo.

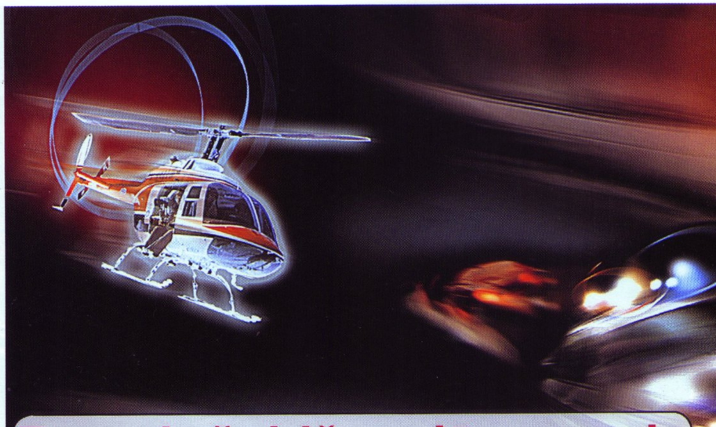
GRAFIKA 70
Jei nebūtų skaičiuko 3, galvočiau kad pasiėmiau antrąją dalį

VALDYMAS 90
Kai kurie dalykai net ir nepasikeitę yra geri

IŠVADA
Jeigu esate Soul Calibur fanas - žaidimas jums, jei niekados nemėgote šio žanro - su SCIII jo mėgti nepradėsite

SUDĖTINGUMAS
LENGVAS
NORMALUS
SUDĖTINGAS

VA REITINGAS
80



Reportažai iš malūnsparnio

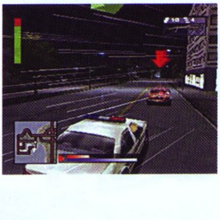
World's Scariest Police Chases

Kūrėjas:	Fox Interactive
Leidėjas:	Activision
Data:	2001-06-29
Žanras:	lenktynės
Platformos:	PSone

Niūrios paskutinių žiemos mėnesių dienos Lietuvoje... Padangę lyg celofanu aptraukę debesys nerodo gyvenimo gerėjimo ženklų. Kažkur viršum debesų dangų raižo galingi lėktuvai, skraidinantys į užsienį daugybę darbo rankų. O šiapus debesų pro jų tvirtą užtvarą prasiveržti tebando vienas sunykęs malūnsparnis — jis nufilmuos savaitinį reportažą apie kamščius piko metu, atskraidins į pasirodymą kokią provincialų pamėgtą pop žvaigždę arba suksis ratais, kaip kieno nors didybės simbolis. Kiek daug pareigų užkrauta tam mažajam malūnsparniui!..

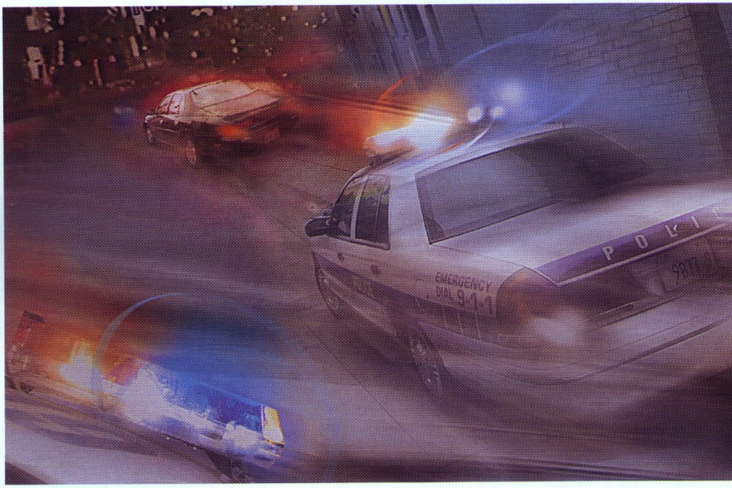
Žygis

Tuo tarpu amerikiečiai jau ilgą laiką nieko keisto nemato, kad jų oro erdvę skraidantys objektai raižo nemenkiau nei uodai virš Zarasų ežerų vasaros vakarais. Taip ir atsirado tradicijos menkiausią reportažą būtinai pabaigti gražia betoninių džiunglių panorama ar trupinėliu gamtos, kuris pasimato tik pakilus į pakankamai didelį aukštį. Toks techninis pranašumas suteikia Užatlantės žiniasklaidos atstovams papildomų būdų



auditorijai prisivilioti. Ir vienas populiariausių — tai niekdarių įstatymų laužytojų persekiojimai, tiesiogiai transliuojami iš oro, jau ne pirmą dešimtmetį priklijuojantys prie ekranų žiūrovus geriau nei medus muses. Nusikaltėlių gaudynės tiek realybėje, tiek veiksmo filmuose tampa labiausiai intriguojančiomis scenomis ir šįkart tai pastebėjo Activision kompanija, pagal televizijos laidą sukūrusi žaidimą World's Sariest Police Chases. Čia į tą malonumą žvelgsite ne iš paukščio skrydžio, o atsidursite pačiame veiksmo sūkuryje.

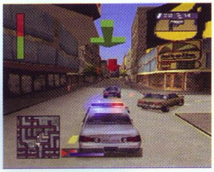
Užteks būti banditais, niokoti miestus ir šiurpinti taikius gyventojus. Dabar ne kas kitas, o jūs įvesite mieste tvarką. Pasiruoškite atlikti policininkų pratybas, kurios paruoš jus tikram darbui. Iš perkarusio žaidėjo virsite bebaimiu patruliu, dideliu greičiu skrodžiančiu gatves. Dėkinga žaidimo tematika — visų valdymo subtilybių (kurių nėra itin daug)



išmoksite atkurtose kelių policininkų važiavimo aikštelėse. O paskui pradėsite savo misijomis paremtą darbą. Kūrinys parodys kelių policininko gyvenimą iš arčiau, tiksliau — to gyvenimo aštriausius momentus, kuriuos jums galbūt yra tekę matyti nebent per televizorių. Iš savo transporto priemonės išlipti negalėsite, bet vien akseleratoriumi, stabdžiais ir rankiniu visas smagumas nesibaigia — galėsite ant stogo iškelti sireną, kuri ne tik suteiks pasitenkinimą persekiojant nusikaltėlį, bet ir atneš naudos. Miesto gatvėmis iš lėto riedantis, pavadinkime taip, civilinis transportas, paklusniai trauksis jums iš kelio. Savo aukas sustabdyti galėsite dvejopai: arba negailėdami policijos biudžeto taranuoti persekiojamąjį, arba sekti jam iš paskos išlaikant minimalų atstumą, kol užsipildys ekrano apačioje atsirasiantis stulpelis. Pirmojo būdo galimybės neapribojamos triuškinančiais smūgiais į automobilio korpusą. Tam reikalui galėsite ir šaudyti pro šoninius langus įvairiais ginklais. Jei kyla klausimų dėl viso šio reikalo tikroviškumo, galiu konstatuoti, jog automobiliai lankstomi itin tikroviškai, po stiprių smūgių pabyra stiklų šukės, gali sudegti variklis. Jūsų mašinai padaryta žala bus skaičiuojama, o tai skatins siekti atsargumo gatvėse ir rūpestingumo — juk vis dėlto darbe esate!

Pagal geriausias to meto tradicijas, pakliūsite į didelį ir išvaizdų miestą. Pastatų prigrūstą centrą keis kotedžais ar nuosavais namais apstatyti priemiesčiai, siauras ir transporto kupinas gatveles — platūs keliai palei uostą. Miestas įvairus ir nesikartojantis, jame susiorientuoti padės išsamus žemėlapis, kurį galėsite priartinti tiek, kad matytumėte ten esančių parduotuvių, teatrų, stovėjimo aikštelių ir kitokių objektų ikonas. Gatvėmis vaikščios kvadratiniai pėstieji. Jų formas kūrėjai tikrai galėjo kiek palyginti, nes būtent pėstieji mažina bendrą tikroviškumą. Prašnekus apie pastaruosius, nuo žiaurios tikrovės būsite apsaugoti — civiliai, kurie jus erzins savo stačiakampėmis galvomis, turės specialių galių išsisaugoti nuo jūsų automobilio variklio dangčio. Atviro žiaurumo žaidime iš viso neaptiksite — matyt, kūrėjai troško įtikti platesnio spektro amžiaus auditorijoms.

Grafika (turint omeny, kad visi pastaruoju metu jau pakankamai žaidę blizgančių šios kartos žaidimų) nenustebins nieko. Tiesa, nenustebino ir savo metu — matymo nuotolis nedidelis, pastatai „iššoka" visai netoli jūsų, poligonais aplinka ypatingai nelepinama. Jei norite palyginimų, artimiausias pagal koncepciją Driver atrodo tikrai geriau. Keli matymo kampai, galimybė apžvelgti savo automobilį iš bet kurios pusės ir neerzinantis valdymas puikiai užgožia grafikos trūkumus.



Patruliuojant girdėsite pranešimus per raciją. Variklių garsai monotoniški ir neišradingi. Prieš vykdant misijas, regėsite įvadinius filmukus, kuriuos įgarsino tikrasis laidos vedėjas. Kadangi mūsų krašte laidos nerodo, dėl to nei šilta, nei šalta. Jo balsas skamba užtikrintai ir įtraukia į veiksmą.

Žaidimo režimų kūrėjai nepašykštėjo. Galėsite patruliuoti miesto gatvėmis ir gaudyti pavienius nusikaltėlius, tyrinėti aplinką, ieškoti smagių vietų pavažinėti — tai daryti galėsite net keturiais skirtingais policijos automobiliais. Pagrindinis istorijos režimas pakartos televizijos laidos koncepciją — išvysite siužetą apie girtą vairuotoją, braižantį kreives judrioje gatvėje, vėliau lauks ir rimtesni nusikaltimai, kuriuos privalėsite sustabdyti, pavyzdžiui, neutralizuoti sprogdintojo užtaisus įvairiose miesto vietose. Misijose gausite progą išbandyti daugiau automobilių nei laisvo klajojimo režime. Be viso to laukia ir žaidimas dviese — vienas žaidėjas imsis vairo, o kitas šaudys pro langą. Visai įdomi interpretacija, kuriai, deja, trūksta įvairovės, taigi kelių žaidėjų režimas neilgaamžis.

Laikui bėgant žmonės ėmė paniškai bijoti žaidimų, kurtų pagal filmus. Serialai skamba dar baisiau. O televizijos laidos — tiesiog tragiškai. Pasaulio aukštyn kojomis šis kūrinys neapvertė, bet jei ieškote kažko panašaus į Driver, tik turinčio savų „prieskonių", World's Scariest Police Chases bus geriausias pasirinkimas Playstation konsolėje.

SIUŽETAS 70
Puikiai atkartota televizijos laida, išvysite kadrų iš malūnsparnio ;).

GARSAS 68
Per raciją skamba iškvietimai, misijas puikiai pristato vedėjas.

GRAFIKA 65
Miestas įvairus ir didelis, o žaidimui jame važinėjant nereikia pasikrauti. Stebuklai.

VALDYMAS 70
Visai neprasta fizika, valdymas paklusnus. Trūksta vairavimo opcijų.

MUZIKA 64
Kokia muzika?..

IŠVADA
Savo metu visai padoriai atrodąs kūrinys tiesiog nublanko prieš Driver šlovę. Tiesiog žinokite, kad ir jame atrasite nuotykių. Jei jau pradėjome lyginti, tai galime jį vadinti visiškai supaprastintu True Crime.

SUDĖTINGUMAS
LENGVAS
NORMALUS
SUDĖTINGAS

VA REITINGAS
65

KODAI

KING KONG

Pagrindiniame meniu laikykite L1 + R1 ir spauskite: Žemyn, Apskritimas, Aukštyn, Kvadratas, Žemyn(2), Aukštyn(2). Atleiskite L1 + R1 ir pasirodys Cheat opcija. Pasirinkite ją ir veskite kodus, jie veikia tik žaidžiant už Džeką.

Lygio pasirinkimas — KKstOry
Nepažeidžiamumas — 8wonder
Žudymai vienu pataikymu — GrosBras
Pilna amunicija — KK 999 mun
Nesibaigiančios ietys — lance 1nf
Revolveris — KKtigun
Šratinis šautuvas — KKshOtgun
Kulkosvaidis — KKcapone
Snaiperio ginklas — KKsn1per
Atlikti „bonusai" — KKmuseum

JAK 3

Išleiskite šiuos kiekius Precursor Orbs „Secret" ekrane, kad atrakintumėte kodus. Nusipirkti juos galėsite tik pabaigę nurodytą Aktą.

Blogas oras: 5 Precursor Orbs (Act 1-1)
Didelės galvos: 3 Precursor Orbs (Act 1-1)
Blaster žalos patobulinimas: 6 Precursor Orbs (Act 1-9)
Dark Jak nematomumas: 25 Precursor Orbs (Act 3-11)
Greiti filmai: 5 Precursor Orbs (Act 1-1)
Padidinta Blaster Gun amunicijos talpa: 4 Precursor Orbs (Act 1-17)
Padidinta Peace Maker amunicijos talpa: 4 Precursor Orbs (Act 2-19)
Padidinta Scatter Gun amunicijos talpa: 4 Precursor Orbs (Act 1-17)
Padidinta Vulcan Fury amunicijos talpa: 4 Precursor Orbs (Act 1-24)
Nesibaigianti amunicija: 50 Precursor Orbs (Act 3-11)
Nesibaigiantis Dark Jak: 50 Precursor Orbs (Act 3-11)
Nesibaigiantis Light Jak: 50 Precursor Orbs (Act 3-11)
Nesibaigiantys automobilių turbo: 30 Precursor Orbs (Act 2-25)
Nepažeidžiamumas: 100 Precursor Orbs (Act 3-11)
Jak 3 modelių peržiūra: 2 Precursor Orbs (Act 3-11)
Jak And Daxter modelių peržiūra: 2 Precursor Orbs (Act 1-24)
Jak 2 modelių peržiūra: 2 Precursor Orbs (Act 2-25)
Mega Scrap Book: 2 Precursor Orbs (Act 3-11)
Mirror pasaulis: 5 Precursor Orbs (Act 1-1)
Peace Maker padidintas spindulys: 6 Precursor Orbs (Act 2-19)
Rachet And Clank Gun Courses: 6 Precursor Orbs (Act 2-12)
Scatter Gun greitesnis šaudymas: 6 Precursor Orbs (Act 1-9)
Scrap Book: 2 Precursor Orbs (Act 1-24)
Lėtesni filmai: 5 Precursor Orbs (Act 1-1)
Mažos galvos: 3 Precursor Orbs (Act 1-1)
Jak barzdelė: 2 Precursor Orbs (Act 1-1)
Patobulinti automobilių kietumą: 15 Precursor Orbs (Act 2-14)
Vulcan Fury žalos padidinimas: 6 Precursor Orbs (Act 1-17)

Tony Hawk's Underground

Veskite kodus Cheat meniu.

Didesnis greitis — moveinfast
Mėnulio gravitacija — getitup
Tobulas Manual — keepitsteady
Tobulas balansas — letitslide
Visi judesiai — digivid

GAMEDUK

XenoSaga Episode I
Ką reikia daryti, kai išgelbėji MOMO?
Gintas, Šiaulių r.
Grįžkite į stebėjimo stotį, tada po intarpo spauskite raudoną mirksintį mygtuką, atrakinsite duris ir pro jas eikite koridoriumi. Paėjus rasite posūkį į dešinę ir turėsite pereiti vamzdžiais. Lipkite kopėčiomis koridoriaus gale, prasidės kita animacijos scena, po kurios turėsite susikauti su bosais Zolfo ir 2 Mercurio.

Resident Evil 4
Pradžioje, praėjęs tiltus, apsipirkau pas pirklį ir neberandu, kur eiti. Bandžiau lipti ant namo kopėčiomis, kažką nušoviau kitoje pusėje, bet nebežinau, ką daryti.
Lukas, Klaipėda
Netoliese turėtų būti virvė, kuria gali pasinaudoti, kad persikeltum į kitą pusę.

Burnout Revenge
Kaip atsidaryti *Single Event* arba pasivaikščiojimą šiaip sau? Jį reikia atrakinti ar tokio čia iš viso nėra?
Jokūbas, Kaunas
Nei Single Event, nei laisvo pasivažinėjimo žaidimo režimuose nėra.

GTA 3
Visi 3 miestai.
100 procentų įveikimo sarašas.
Mantas, Tauragė

73 misijos:
Portland: Intro — 1, Luigi — 5, Joey — 6, Toni — 5, Salvatore — 4, El Burro — 4, Marty — 4, RC Toyz — 2, 4X4 — 1. Iš viso: 32.
Staunton: Asuka — 5, Kenji — 5, Ray — 5, Donald — 3, Courtny — 4, RC Toyz — 1, 4X4 — 2. Iš viso: 25.
Shoreside: Ray — 1, Donald — 4, Asuka— 4, Catalina — 1, D-Ice — 4, 4X4 — 1, RC Toyz — 1. Iš viso: 16.

Kitkas:
100 paketų
20 *rampage*
20 unikalių šuolių
60 *Vigilante*
100 *Taxi*
60 Gaisrinės
12-as Greitosios pagalbos lygis
Ev carne
Import/Export garažai

Resident Evil 3 Nemesis
Pati pabaiga.
Į miestą krenta bomba, o aš turiu spėti išsigelbėti. Tačiau išėjęs į kambarį, kuriame yra aparatas, panašus į lazerį, nežinau, kaip jį įjungti, o atgal grįžti nebegalima. Kaip jį įjungti?
Darius, Tauragė
Jei klausi apie tokią vietą, kurioje reikia sustumdyti statulas, tai pirmiausia įsižiūrėk į laikrodžius, nes juose slypi paslaptis, kaip reikia sustatyti statulas, kad galėtum keliauti toliau.

URBZ: Sims in the City
Kaip man atsirakinti 3-ąjį namą? Turiu 300 žvaigždučių, bet kažin ar nuo to priklauso.
Rūta, Mažeikių r.
Norint atrakinti 3-ąjį namą, nereikia žvaigždučių. Tau reikia sukurti Dariaus slaptą mašiną ir nugalėti visus piktadarius. Vėliau jis pasikvies į savo butą ir toliau jau viską atrasi pati...

V.A. Skaitytojo kuponas

Šį kuponą galima užpildyti ir atsiųsti į redakciją adresu:
VA PlayStation, UAB „Indiza“, Jonavos g. 254a, LT-44132, Kaunas arba nunešti į artimiausią „Lietuvos Spauda“ kioską.
Kartu su kuponu galima siųsti laiškus ir dovanas. Ačiū.

MANO KLAUSIMAS REDAKCIJAI: ____________________

MANO SKELBIMAS:

NORĖČIAU ŠIŲ KODŲ (įrašykite TIK 1 žaidimo pavadinimą):

NORĖČIAU ŠIO ŽAIDIMO PLAKATO (įrašykite TIK 1 žaidimo pavadinimą):

Klausimas į GAMEDUK:
Žaidimas:
Lygis/misija:
Problema:

VISA KITA:

2 GERIAUSI ŽAIDIMAI šiuo metu (nepriklausomai nuo išleidimo datos ir platformos):

MANO VARDAS, PAVARDĖ, ADRESAS IR TELEFONAS (būtina parašyti):

ŽAIDIMŲ IŠLEIDIMO DATOS

Europoje

Vasaris

10 Chicken Little
10 Dynasty Warriors 5: XL
10 Jacked
10 Rugby 06
17 Castlevania: Curse of Darkness
17 Ico (Reprint)
17 Marc Ecko's Getting Up: CUP
17 Shadow of the Colossus
24 Black
24 Ford Street Racing .
24 Project Zero 3: The Tormented
24 Sea World: SDSA
24 Suikoden Tactics
24 The Sword of Etheria
24 TOCA Race Driver 3
24 Trapt
27 Winter Sports

Kovas

03 Drakengard 2
03 FIFA Street 2
03 Gauntlet: Seven Sorrows
03 OutRun 2006: Coast 2 Coast
03 Tak: The Great Juju Challenge
03 The King of Fighters 2003
10 24: The Game
10 Fight Night Round 3
10 Heracles: Battle With The Gods
10 Metal Slug 5

Lietuvoje

Vasaris

08 Urban Reign
10 DT Racer
10 Jacked
15 ICO
15 Shadow of the Colossus
17 Marc Ecko's Getting Up
24 Ford Street Racing
24 Project Zero Three
24 Shamu's Deep Sea Adventures
24 Star Wars Episode III: Re-venge of the Sith Platinum
24 Trapt
24 World Series of Poker

Kovas

02 Black
02 Fight Night Round 3
03 King of Fighters 2003
10 Metal Slug 5
10 NBA 2K6
10 NHL 2K6
10 Samurai Showdown 5
10 World Poker Tour
17 Commandos Strike Force
17 Driver: Parallel Lines
22 24: The Game
23 Namco Museum 50th Anniversary
23 Pac-Man World 3
31 Ice Age 2

Europos TOP

PlayStation 2

1. NFS: Most Wanted
2. King Kong
3. FIFA 06
4. Torino 2006
5. Pro Evolution Soccer 5
6. Narnia: The Lion,
7. Buzz! The Music Quiz
8. WWE Smackdown! Vs Raw 2006
9. Star Wars: Battlefront 2
10. Shadow The Hedgehog

PSP

1. GTA: Liberty City Stories 14
2. Pro Evolution Soccer 5 11
3. NFS: Most Wanted 11
4. The Sims 2 4
5. FIFA 06

Lietuvos TOP

PlayStation 2

1. NfS Most Wanted
2. NfS Most Wanted Black Edition
3. NBA Live 06
4. Grand Theft Auto: Vice City
5. Gran Turismo 4
6. Dragon Ball Z: Budokai 3
7. Singstar '80s
8. The Sims 2
9. Ford Racing 3
10. Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi

PSP

1. GTA: Liberty City Stories
2. Harry Potter and the Goblet of Fire
3. Ridge Racer
4. WRC: World Rally Championship
5. Spider-Man 2